平成4年8月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第8号通巻第75号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

August.1992 No.75



8

530 yen

気分はもう真夏!!
真っ赤に燃えるイケイケゲーム
マクロス/X-MEN
達人王/フィグゼイト

男ならクリアせずにいられない!!
魂ゆさぶる大攻略
ガンホーキ
ニンジャコマンドー
ソニックウィングス
ダークシールII

ゲーム業界に新風を吹き込むのは君だ!!
カプコンとバンプレストが挑戦する!!
ゲーム業界採用計画全リスト

NEW GAME WASSHOI
パース/ウォーリーを探せ!!
ウルトラマン倶楽部/ゴールデンアックス2
セイブ・カップ・サッカー/コカ・コーラ スズカ8アワーズ
ブランディア/アステリクス
ボンバーマンワールド/メジャータイトル2
アンダー・カバー・コップス
NEO GEO NEW LINE UP

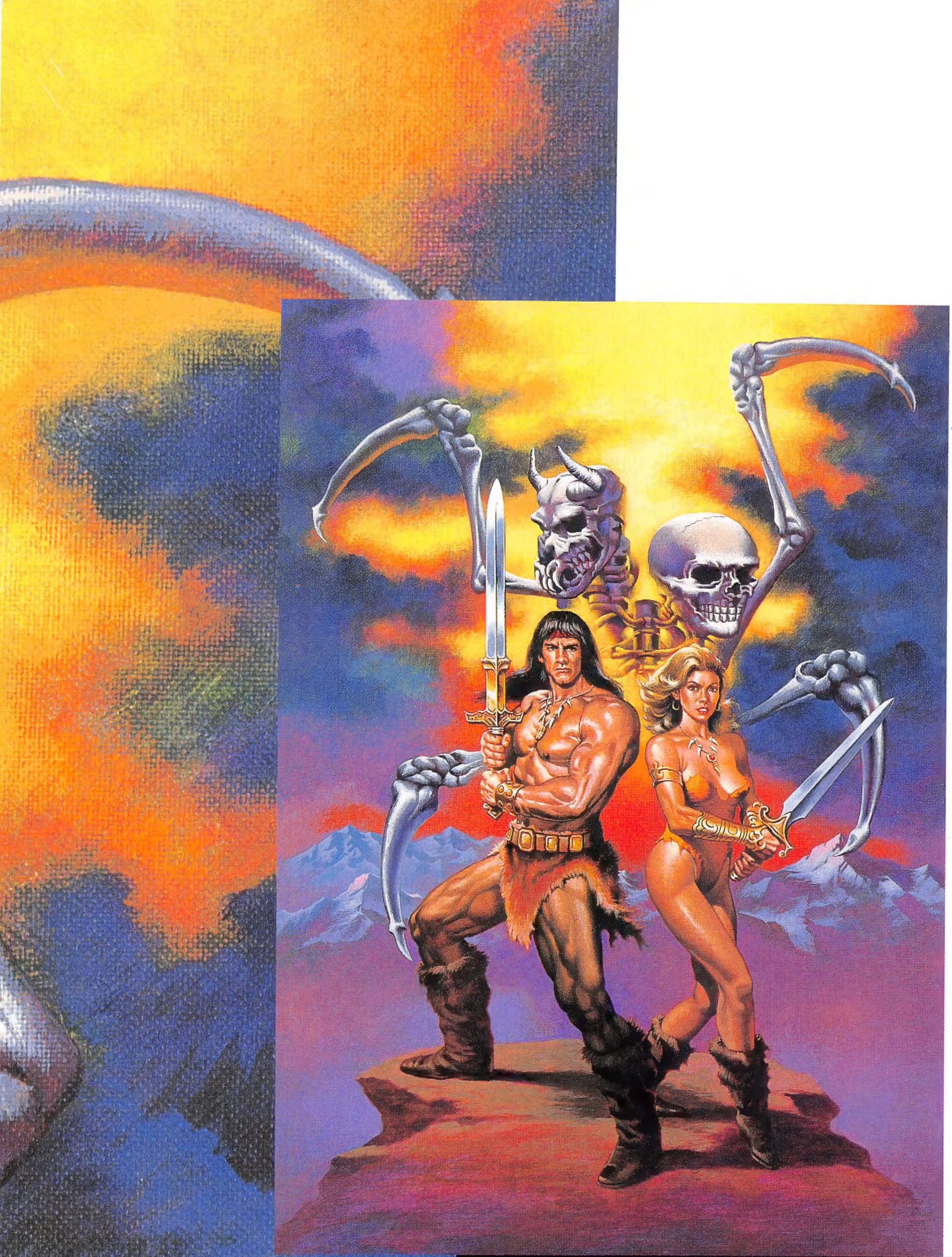
特集
ストIIダッシュ
サガット最強伝説

対戦四強進化論
ストIIダッシュ対戦ダイヤグラム2
月いち対COM道化術

決定!!マスコット・キャラ



キャッチ・ザ・ハート
TAITO



ウォリアー ブレード

Warrior Blade

2画面(19インチ×2)ならではの迫力が楽しめる
神秘と冒険の壮大な物語、ウォリアーブレードです。
●2人同時プレイおよび1人プレイ時の途中参加も
可能●8方向レバー・2ボタン・ダブルコンパネ使用


©TAITO CORP.1992
DEATH BLIZZARD
生命が百万個欲しいぜい。
ああ、運命の囁きが聞こえる。
「行け、さい果ての地へ。勇者の旅路を歩め」
さい果ての国、デポン。そこは
いまだ魔物どもが闊歩する、財宝と危険に満ちた
とんでもない場所なのだ。
「なんと因果な人生だ。生命がいくつあっても足りん」
だが、キミは行かねばならぬ。
行け、ラスタンとともに。そして、真の勇者になれ
ああ、また、運命の囁きが聞こえる。
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888

気分はもう真夏!!
真っ赤に燃えるこのゲーム



ストリートファイターⅡダッシュ
マクロス
X-MEN





まだ目も覚めきっていない日曜の AM11：00
いつものようにカフェ・オレを
飲もうと俺はカップを持った。
「ウッ！」
いきなりの激痛が俺を襲った。
俺の腕には深々とカマイタチの傷が…。
「また、あいつが来たのか…」
久々の熱い闘いのチャンス
まだ見ぬ敵に乾杯だ！



特集 ストリートファイターIIダッシュ

ペチペチクラアシュ
ペチペチアパカァーッ!!

サガット最強伝説
ついに陰の努力が報われたか?

C・LAN



ストIIダッシュが発売されてはや2カ月。日本中でどれだけの闘いが行われたかは知るよしもない。果てしなく続けられるストリート・ファイト。

波動拳と竜巻旋風脚でスキのない強さを誇るリュウ。

絶大な破壊力を持つ3段昇龍で数多くの戦士たちを葬り去ったケン。

亜光速で飛行するスーパー頭突き、そして百裂張り手で対戦相手を窮地に追い込んできたエドモンド本田。

持ち前のスピードと百裂キックで確実に敵の体力を奪う春麗。

野性的な強さで攻め立て、有無を言わさず多くの敵を死に追いやったブランカ。

驚愕に値するスクリューパイルで強敵の骸を地に埋め込んできたザンギエフ。

冷血で実戦的な闘いぶりで死神と恐れられるガイル。

奇妙な闘い方で敵を翻弄し、嘲笑を浴びせかけるダルシム。

強力なパンチと瞬発力で数々の敵を地に沈めたM・バイソン。

疾風の如き素早さ、そしてバルセロナアタックで多くの闘いを勝ち抜いたバルログ。

サイコパワーを自在に使いこなし、かすり傷ひとつおわずに対戦相手の命をもてあそぶベガ。

そして、これらのファイターたちの頂点に立つと現在言われているのがサガットだ。

そして強力な必殺技で、ガイル、リュウ、ケン、ブランカ、ベガなどに十分互角に闘える。

高い攻撃力、強い跳び蹴り、

サガット最強伝説――伝説に終わるかどうかは君の腕にかかっている。

第1部 虎への道

サガットは技の種類も少なく動きも硬いため、初めは使いづらさを感じてしまうだろう。

アッパーカットが出た瞬間は前のほうは無敵なので肩に引っ掛ける感じで当てるのが理想的。

まずは、サガットの基本的な攻め方、技の使い方を説明しよう。

タイガーアッパーカット

とにかく重要なのが、引き・つけて出すということだ。アッパーカットで返せない跳び蹴りやパンチはない。相打ちになったり一方的にくらってしまうのは引きつけが足りない証拠。地上でガードされてもいいくらいの気持ちで、めいっぱい引きつけることが大切だ。



ここまでひきつける。ケンの1000点昇龍並みだ。これでもまだ甘いくらい。

アッパーカットが出た瞬間は前の方は無敵なので肩に引っ掛ける感じで当てるのが理想的。

なお、アッパーカットは小が1000点、中が1500点、大が2000点で、これはスキの多さで点が違うせいもあるだろうが、攻撃力も関係しているようだ。乱数の要素もあるが、大のアッパーカットは、投げ以上に減る場合が少なくない。

引きつけの感覚を養うには、コンピュータ戦の対ブランカ、春麗などで練習するといいだろう。

もし自分が倒れているところに相手が跳び込んできたり、近い位置で何かしようとしている場合は、起き上がりアッパーカットを狙おう。たとえヨガフレイムでも出れば当たる。

ただ昇龍拳と逃げ蹴りは負けてしまう。逃げ蹴りはアッパーカットの当たり判定ができてしまった状態で相手の足の先が目の前にあるために一方的にくらってしまう。ここら辺は読みの要素が入る。



タイガうげっ!!



さあ〜て起き上がりアッパーカットでもいくかな。

ラッシュのかけ方

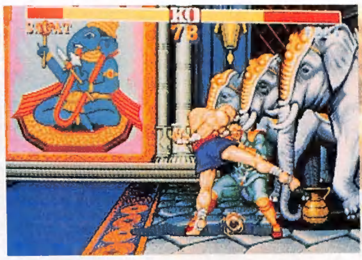
ラッシュとは、敵に反撃するひまを与えないように攻めたてることで、使える相手は起き上がりの強力な技のないキャラに限られる。具体的には春麗、ダルシム、バイソン、バルログ、ベガで、それ以外の相手にはラッシュをかけるのはあまりお勧めできない。

では実際どうラッシュをかけるか、ということだが、まずアッパーカットなどで敵を倒す。そこから跳び小蹴りを投げ返されない程度の打点で当てるように跳び込み……

①投げ
②立ち小キック（2段蹴り）
③小足払いグランドタイガー（キャンセル技）
④タイガークラッシュ
⑤タイガーアッパーカット

これらの技を無作為に行う。ただし④と⑤はガードされるとスキができ、反撃をくらうことがあるので多用は禁物。

②は下段から入るので立っていると2発当てられるから重宝する。


はい、ペチペチと…こっから投げるカアッパーカ…ウヒ。

これに立ち中キックや空ジャンプ→投げ（すかし投げ）などを加えるとさらにバリエーションが広がるだろう。いろいろ考えてみよう。

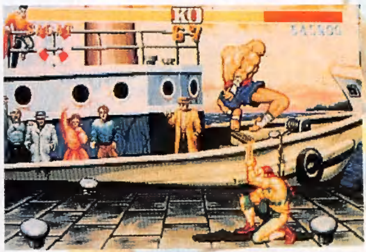
タイガークラッシュ

タイガークラッシュは、動きの遅いサガットが唯一機敏に動ける技である。これの使い方は、4段攻撃以外にも様々で、うまく使えば絶大な効果をもたらす。

使えるのが、タイガークラッシュ→アッパーカットで、相手の目の前近くに急接近し、アッパーカットを出すと、相手が何かしようとしていると当たるのだ。あまり近くに降りると着地後のわずかな硬直時間中に投げ返されたりするので注意すること。

このほかには、アッパーカットの代わりに投げ、足払いなども加えるとなお一層の効果が期待できる。

さらに、タイガークラッシュで近づいて相手をしゃがませて（足払いを警戒して）、再びタイガークラッシュで反対側へ回って投げるのも効果的だ。


おや、アレ?とまどいを隠せないバル吉。

対空兵器としても使えないことはないが、奇襲的なものなので、読まれない程度に使おう。


このように立ちガードされると必ず投げられるので注意。

タイガーショット

通常は下タイガー（グランドタイガー）を使用する。理由としては、ガードするかジャンプでよけなくてはならないことのほかに、先読みされた場合に上タイガーだと跳び蹴りやパンチを確実にくらうことが挙げられる。全キャラ中一番背の高いサガットが、思いっきり前のめりで腕を突き出したまま硬直するのは非常にマズイのだ。


うわ〜、終わったね。次のラウンドでがんばろう。

下タイガーだと、本当に先読みが決まらないとまずアッパーカットが間に合う。それでもブランカやバルログなどのジャンプの速いキャラはタイガーショットを見てからでも間に合ってしまうのでフェイント（屈伸やしゃがみパンチの空振り）が必要だ。

上タイガーは専ら ジャンプ封じのために使う。多用してもかまわないのはジャンプの遅いベガやダルシムぐらいだ。

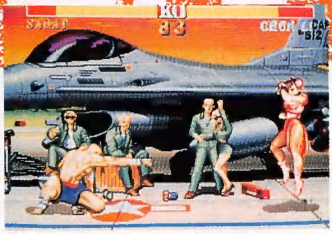
ザンギエフとM・バイソンにはトリカゴが使える。もちろん使うのは下タイガー。小タイガーをただ連打しているだけでも完全なトリカゴに近い。少なくともザンギエフはほぼ脱出不能。ひどい。

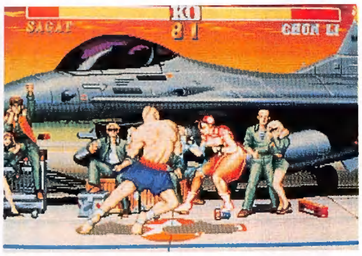
フェイント

サガットの行うフェイントといえばほぼ1つといっていい。相手を跳ばせるための「下タイガー撃ったふりフェイント」だ。

やり方としては、単に屈伸したり、しゃがみパンチ（大以外）、またはしゃがんで立って何らかの立ち技でもいい。

相手がひっかかって跳んだらこっちのもの。引きつけてアッパーカットで迎え撃つ。

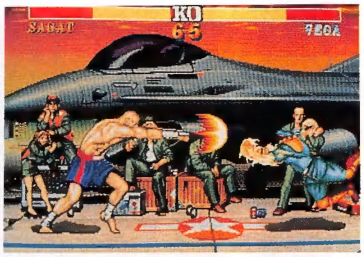

しまった読まれちまったあ。


ってのはウソだよ〜ん。ふっふっふ、痛かろう。

このフェイントは、ブランカ、春麗、バルログに特に有効だ。ベガ、ダルシムを除くすべてのキャラに使える。

ほかのフェイントとしては、下タイガーを撃つと見せかけて上タイガーを撃つというものもある。E・本田のスーパー頭突き、ベガのサイコクラッシャー、ダルシムのすぐドリル頭突きには下タイガーが通じないために行うのだ。

下タイガー連打から上タイガーを急に出すとひっかかりやすいが、囮の下タイガーのときに技をくらわないように注意、配慮すること。


成功すればこのようになるわけだ。

この「下タイガー撃つと見せかけて実は上だよフェイント」は、この3キャラ以外でも、先読みのジャンプ封じに使うとよい。ザンギエフはよくひっかかる。

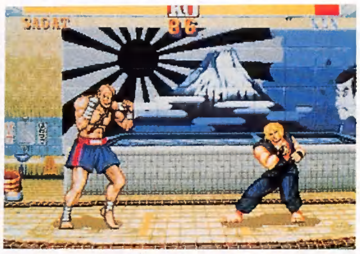
では各キャラとの戦い方を見ていこう。

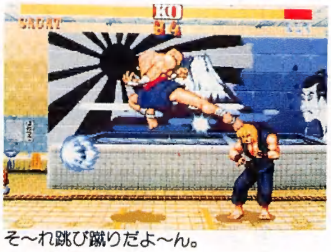
第2部 戦え!ビッグタイガー

VSリュウ、ケン
ケン坊はよし、リュウはや

サガットの強い点は、波動拳を撃ったのを確認してから楽々跳び蹴りが当てられることだ。これによってリュウ、ケンは近くでは波動拳を撃てない（特にケン）。

間合いが離れると飛び道具合戦になりやすいが、これもサガットが有利。大のタイガーが非常に速いためだ。それ


「はどー」あ、撃ったね。


そ～れ跳び蹴りだよ～ん。

でもあまり乱発はせず、前に歩いて跳び蹴りを当てにいったりするといいだろう。
対空兵器としては、アッパーカットはもちろんだが、間合いが遠い場合は大足払いがいいだろう。ほかに大蹴りや登り蹴りも使えないことはないが相打ちになりやすい。
タイガークラッシュの使い道としては、遠めの間合いから波動拳を跳び越してからすぐに使って投げたりするといい。


それ、ピョンと。


じゃあ遠慮なく投げさせてもらうかな。

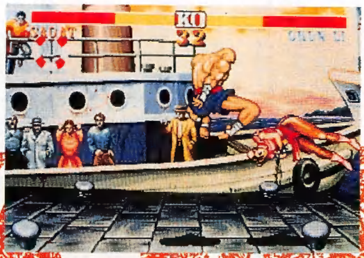
お見合い状態で使うと相手に反応されやすいので、突然使うのが効果的。また、開始直後に小で出すと、相手が波動拳を撃とうとしている場合は当たる。

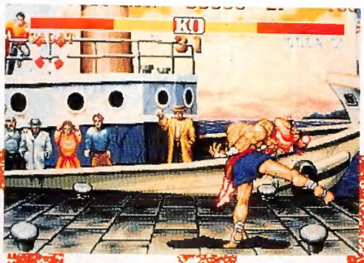

はどーガン!悶絶するリュウ。

ここまであえて触れなかったのだが、サガットにとってイヤなのが竜巻旋風脚だ。
遠くで出されるのならアッパーカットで返せるが、近めだと即座に反応できないことが多い。この場合、着地を投げたりもできるが、立ってガードしてアッパーカットを出すのがいい。2回までならガードできる。ケンなら落下中に技を当ててもいい。
この竜巻のせいだけで、サガットにとってケンよりリュウのほうがはるかにイヤな相手と言えるだろう。

VS春麗
ラッシュだ、いけえぇぇ

1回でもアッパーカットで迎撃すればそこからラッシュでガンガン攻めることができるので比較的戦いやすい相手。ラッシュ時には立ち小キックを多く取り交ぜるのがいい。起き上がりスピニングを出されても返せるからだ。

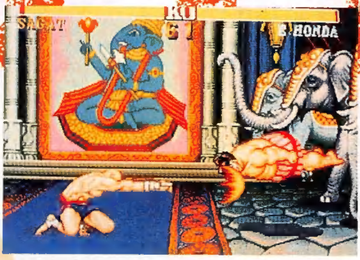

超必殺奥義!!回転的鶴脚を受けてみよ!


ベチっとね。さーてラッシュを続けよーかね。

フェイントを織り交ぜた下タイガーで近づけずに跳ばせるのが理想。また、近づかれてもいきなり跳び込んだあとラッシュに持ち込めるので、サガットにとってイヤな間合いというものは特に存在しない。
しかし1回投げられたりすると背中蹴り（早めに出されるとアッパーカットも封じられる）や、めくり投げなどで一気にたたみ込まれるので怖い。
めくり投げ(跳び越し投げ)を狙われたときは、投げ返しやふり向き足払いなどで応戦しよう。アッパーカットを出すとコンピュータのような悲惨な目にあってしまい、凄まじく情けない気分になるぞ。

VS E・本田
百貫にアッパー!… 感無量

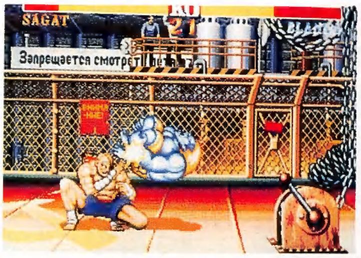
特に注意すべき点は一つ。下タイガーを大頭突きで抜けられてしまうことだ。やはりフェイントを混ぜつつ、上下のタイガーを撃ち分けるのがいい。スーパー頭突きはアッパーカットのほかに、逃げ蹴りや空ジャンプ投げもできる。スーパー頭突き封じのため


こういうのだけはできるだけさけようね（ベガへ続く）。

にも上タイガーを撃つのも重要だが、もし跳ばれると強烈な大キックをくらうので多用は禁物だ。
E・本田に限ったことではないのだが、体力の削り合いならともかく、ラッシュのかけられない相手にリードされると待たれて攻めあぐねているうちにタイムオーバーになりやすいので、先にリードして主導権を握りたいところだ。

VSブランカ
シャラ吉と下虎の削り合い

春麗と基本的に変わらないか、ローリングのためにラッシュがかけにくいのと、上タイガーの後にのびーるパンチなどをくらいやすいのでやな相手の一人だ。
ローリングをガードした後はすぐに下タイガー（小がいい）を撃ってかまわない。跳ばれてもドンピシャのタイミングでアッパーカットが出せるからだ。


ほー、ローリングですか。ガシッと受けてましょね。


まー下タイガーってやつでも撃ってみますかね。


タイガーアッパーカアアーット!!野獣死すべし！ククク。

だがブランカにはアッパーカットの届かない間合いで跳ばれることが多い。返し技としては登り蹴りや足払いなどがあるが、それぞれ欽ちゃんキック、大パンチ（早めの）で対応されるのでむしろ何も出さないほうがいいかもしれない。

VSザンギエフ
サガット?うわあ… ザンギ談

最も戦いやすい相手。間合いが離れたら下タイガー。跳んできたら登り蹴り。それより近いときは足払い。さらに近いときはアッパーカットだ。
近い間合いのときは大足払いに注意しつつ、下タイガー、立ち小キック、大足払いなどで攻めよう。
ジャンプ封じの上タイガーも効果的だが、読まれるとダブルラリアットで倒されるので注意。もちろん下タイガーを先読みされるとジャンプ大パンチなどをくらうのでフェイントも必要だ。
スクリューはめはアッパーカットで返せる。ガードされても間合いが離れるのでかまわない。逃げ蹴りには注意。


まーこうなったらちょっとマズイなって感じかな。

VSガイル
迷彩野郎へのレクイエム

トリカゴにすることを心がけよう。超遠くから跳ばれたときは、ガイルが蹴りを出していないとアッパーカットを空振りしてしまうので立ち蹴り（中か大）や登り蹴りで返そう。ただしガイルが蹴りを出している場合は技をくらうので、どちらで返すかはギャンブルだ。

サマーソルトをしゃがんでガードした後はほぼアッパーカットが入るので、すぐに大



サマーかい。ちょっとこいつは手に負えねーな。



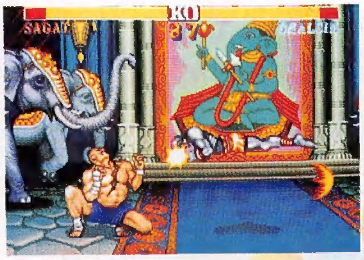
でも少し待ちゃあスキだらけだな。諸刃の剣だったんだね。

アッパーを決めよう。ソニックを単に跳び越して大蹴りで攻めるだけでもガイルにとっては非常にイヤなもの。間合いが遠ければ中足払いなどで返されるが、近いと返し技がないからだ。跳び蹴りなどで意表をつくしかないというのが現状だ。このソニック跳び越しでガイルを端に追いつめてトリカゴにするとよい。

始まった瞬間に下タイガーを撃とうとすると、サマーソルトに引っ掛かるので注意。またソニックと相打ちして中足やニーバズーカ（うさぎ跳び）をくらうのにも注意。

VSダルシム
攻めづれーぞコイツ

やな相手。下タイガーはすぐドリ（ル頭突き）で返され、跳び蹴りはスライディングでことごとく返される。



これがやでさぁ。なんとかなんないのかよ。

ドリル封じに上タイガー、もしくはフェイントをかけてアッパーカットで対処しよう。

ラッシュをかけるのもいいが、起き上がりスライディングで返されやすい。小、中スラをくらった後は投げ返しやアッパーカットを狙う。

しゃがみパンチは大足払いで返せるが読んでないとムズイ。

ダルシムの最もイヤな点は、アッパーカットをうかつに打てないということだ。ガードさせても大パンチをくらってしまう。

攻撃力に差があるのが救い。タイガークラッシュも使いつつ翻弄（ほんろう）しよう。

VSバイソン
タイガーモードまでが勝負

最初が肝心。とにかく一回下タイガーをガードさせればすでにサガットのペース。サンギ同様跳ばせて登り蹴りで空中で落としタイガー、タイガー……。が、タイガーを先読みされたりやみくもに撃ったりすると跳びパンチの洗礼を浴びる。間合いが近いときはダッシュやしゃがみ大キックに注意する。とはいえガケに近いので逆にアッパーカットにしろ下タイガーにしろ迅速に行ったほうがいいだろう。

もちろんフェイントも使う。トリカゴにすればかなり有利。



いつでも跳んできていいよ。アッパーで落とせるんだもの。

VSバルログ
グッサリ肉をえぐられる恐怖

サガットにとって非常につらい相手。地上戦では圧倒的に不利。とにかく爪が速いので何かしようとするたびにグサ、グサ、ズシャー。アッパーカットやタイガークラッシュを当てることもできるが、失敗すればグサ（もしくはエイ）。ここはひとつ、思い切って大蹴りなどで跳び込んでしまうのがいい。ラッシュに持ち込めばこっちのもの。

タイガーショットはフェイント中心にし、撃つなら大がいいだろう。でももしフェイントにひっかかって跳んできても動きが速いためアッパーカットが相打ちになりやすい。でもそれはそれでいい。そこからラッシュだ。

バルセロナもうまく使われるとアッパーカットが出にくいのでつらい。壁近くに追いつめられているときは完全に壁を背負ってしまうといい。アッパーカットをイズナで投げられることもある。



ちょっとこれどっちにアッパー撃ては…0・5秒後…ポイ。

始まったらすぐに小蹴りで跳び込むと、うまくいけばすぐにラッシュに持ち込める。

ラッシュに入ってもスライディングでくぐられたり跳び蹴りをくらいやすいので陰険に攻めよう。

VSサガット
最も妙な戦いが今始まる

跳び蹴りと足払いの撃ち合い。基本的に上タイガーは必要ない。

アッパーカットが届かない位置で跳ばれたら垂直ジャンプの大蹴り、もしくは立ち大キック（相打ちになる。体力差があるときに使える）などで返す。

タイガークラッシュ→アッパーカットも奇襲として使える。即座に反応してアッパーカットを出されても勝つ場合がある。これは、アッパーカットを打ち合った場合、遅めに出した側が勝つためだ。

立ち小キック（2発目が当たるように）も使える（アッパーカットに注意）。



なんなんでしょうねこいつら。

VSベガ
サイコ投げえ？目じゃないね

本田同様下タイガーをサイコで返されるのと、いきなりのダブルニープレス、のっかりに反応しづらいのが難。



（本田より）同じ過ちを二度繰り返すなんて愚かだね。

サイコ投げはなぜかボタン連打で投げ勝つことが多いので怖くない。

ベガはかなりラッシュをかけやすいのでガンガン押そう。しかしただピョンピョン跳んでると読まれて登りパンチやサイコをくらうのでそこら辺も考えてラッシュをかける。

ダブルニーにはかなり悩まされるだろう。

とまぁ、今の段階ではこんな感じである。

サガット最強伝説――
――ホントかよ。

完



リュウ　ケン
ブランカ　ガイル

ダッシュにおける長所を生かせ!! 対戦4強進化論

ストⅡと同じように闘っていては、勝てるはずの相手にも負けてしまう。ダッシュならではの闘い方を身につけて、かつてのライバルをぶちのめせ！

YOU.A
やまかわ悠理



進化せよ！4強サバイバル対決

ストⅡからストⅡダッシュになって、リュウ・ケン・ブランカは大きくパワーUPした。しかし、ちまたのゲームセンターで見ていると、ダッシュならではの利点を生かし切っていないのが見受けられる。

ガイルを含めた4人は使う人も多いだけに、ぜひダッシュならではの攻撃を組み立ててほしい。もちろんそれに対する新しい対策・戦法も出現する。

ポイントを挙げていってみよう。まず、リュウ、ケンだが、ジャンプ大パンチの強さ（当たりやすさ）が違う。ケンのほうがジャンプ大パンチが強く、ガイルの立ち大キックに勝てることが多い。その逆に、リュウでは大パンチで跳び込んでもほとんど意味がない。

ガイルは、大パンチ封じに近づいて立ち中キック・離れて大足払いなどが有効。しかし、リュウの波動拳連打はストⅡより全然抜け出しにくい。

ブランカは、ジャンプ大パンチがとても強くなったため、大足払いを返しやすくなった。またそれにより、下をくぐられにくくなっている。ガイルの小パンチ連打にのび～るパンチが当たるし、かみつきやすくなりジャンプ小キックからのかみつきはめもできるようになった。

それぞれの特長をもう一度チェックし直し、より進化した4強対決へとレベルアップしていこう。

守りが堅いガイルとそれを崩すブランカの戦いだ!!
ガイル VS ブランカ

やまかわ悠理

凶悪な待ちを使えば、若干ガイルが優勢だが、ブランカの実力次第でガイルは有利にも不利にもなってしまう。守りを固めてせこせことダメージを与えるガイルに、スキを見つけて一気に攻め込むブランカといった展開になる。

のび～るパンチをうまく使え

待ちガイルの崩し方

しゃがんでジャブを連打しているガイルには、少し接近してしゃがみ大パンチ（のび～るパンチ）が入る。ダッシュにおいて、のび～るパンチが強くなってる証拠だ。このときに、あまり接近してないと逆にジャブをくらってしまうので注意。

ガイルが中足払いを出してきたら、立って当たらない位置にいれば、中足払いが引っ込むときに大足払いを当てることができる。ただ、この方法はちょっと難度が高め。


この状態が続くと闘いもしらけてしまうぞ。

こうして、ブランカの体力が多くなれば無理に待ちガイルにつきあう必要はない。攻めなければガイルは負けてしまうのだから。



この位置でのび～るパンチを当てる。ジャブを出してると絶対当たる。

ガイルの攻め方

基本的に、待ちガイルは避けられない。ソニックブームをうまく使って攻めることになる。

ブランカの間合いが近いとき

しゃがみながらジャブ連打をしつつ大のソニックブームを出す。これにアッパーのフェイントを混ぜれば効果的。アッパーにひっかかったらもちろんサマーソルト。

このソニックブームに反応して跳び込んできたら立ち中キック（蹴りあげ）で返す。相打ちになることが多いが仕方がない。一方的に攻撃をくらったらくらい投げで返す。

中間の間合いのとき

ソニックブームは遅いのでよい。そして、ブランカが跳び込んできたら2通りの方法がある。

ブランカが跳び込んでくるのが遅いときは、こっちも跳んでジャンプ大パンチ。これはブランカに見破られると先に攻撃を出されて反撃されてしまう。

逆に跳び込んでくるのが早いときは、ブランカの着地を狙って裏拳を当てる。うまくいくと、裏拳に当たったあとに残っているソニックブームにも当たるのでうまくいけばピヨる。裏拳を出すのが早いと、ブランカのジャンプ大パンチと相打ちになることが多い。また、間合いが近いと一方的にやられてしまう。

間合いが遠い場合

ソニックブームはどのボタンでもよい。ブランカが跳び込んできたら着地を狙って中足払いを出す。



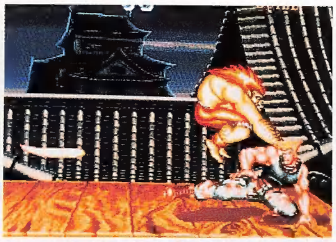
遠い間合いなら、着地を狙って中足払い。


これが本当の素肉裏拳。必殺技と大の攻撃が同時に当たるのでピヨることも。

ブランカの攻め方

ブランカとしては、ガイルのミスにつけこむことになることが多い。中間の間合いでこっちが跳び込んだところに中足払いを出そうとしたら、着地間際にジャンプ大パンチを出せばよい。

また、サマーソルトが溜まってないときに跳び込むのも有効。このときは、3段攻撃のタイミングでよい。攻撃が入ったらそのまま3段攻撃。


これはガイルのミス。ストⅡでも使えた戦法だ。

必殺のかみつきはめ

ガイルに対して、条件さえそろえば連続してかみつける「かみつきはめ」が存在する。その条件とは…。

●かみつきの最中にガイルがサマーソルトをためてない

ソニックブームの対処法が勝敗の分かれ目

リュウ&ケン VS ガイル

YOU.A

●画面の中央であること

このときに、かみつきのあとでガイルに向かってジャンプ小キックを出しガードさせて、タイミングよくかみつけばガイルに投げ返されることはない。ただ、ジャンプ小キックをモロにくらった場合は、タイミングがずれるので注意■


かみついたあと、ガイルに向かってジャンプ小キック。

攻めて勝利を導け

とにかくガイルの闘い方次第で、勝負がさわやかにも遺恨を残すことにもなる。露骨な待ちを使わずともガイルは十分強いので、もっと攻めてみよう。


そして、タイミングよくかみつく。相手のレバーを見ているのがコツだ。

ガイルの攻め方

遅いソニックブームを撃って歩いていくのが攻撃の基本で、ストⅡと変わらない。

近めの間合いでソニックと波動拳が相打ちになったら、リュウ、ケンの硬直時間に裏拳を当てる。大足払いは入りにくくなった。

ソニックを追いかけていく場合は、あまり相手に近寄り過ぎないように注意すること。

不用心に接近すると奇襲をくらうおそれがある。ソニックを撃って近づくときの攻防がダッシュでは大きなポイントとなる。これは後で細かく見ていこう。

リュウ、ケンがソニックをガードした場合は、しゃがんでソニックをためつつ、中足払いで波動拳をけん制する。

中足払いはストⅡに比べ、攻撃範囲が短く、技のくらい判定が大きくなったので、昇龍拳や足払いを当てられないように、連打は避けよう。

ソニックをガードしたあと、やたらに波動拳を撃とうとする相手には、先読みして裏拳を狙うといい。

裏拳は波動拳をくらって相打ちになることが多いが、与えるダメージのほうが大きく、空振りしても反撃されにくいので有効だ。


波動拳と裏拳の相[illegible]ちは[illegible]有利。ダッシュは[illegible]にくくなったため、積極的[illegible]る。

跳び込んで3段を狙う場合は、必ずジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルトを入れるようにしよう。この3段なら確実に星が出る。遠めの間合いから跳び込んでも決まりやすい。先読みに失敗して4回昇龍拳をくらっても、1回3段攻撃が入ってピヨらせられればほぼ終わりだから、考え方によってはガンガン跳び込んで3段を狙うのもいいかもしれない。

リュウ&ケンの攻め方

基本的に間合いを開けて闘う。先読みして跳び込まれないように、立ち小キックなどのフェイントを混ぜつつ、波動拳を連打。相手がガードしたら前進し、少しずつ端に追い詰めていこう。リュウ、ケン側の最大の狙いは鳥カゴにすることだ。

ガイルが波動拳のフェイントに引っかかって跳んできたときは、間合いによって返し技を変える必要がある。

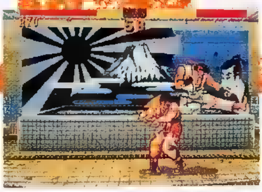
間合いが近めのときは、迷わず1000点昇龍拳で撃墜する。

昇龍拳を空振りしてしまうような間合いからの跳び込みは、登り蹴りや正拳で返すのが安全。ケンならば大昇龍拳で落とすのも使える。


遠い間合いからの跳び込みは、登り蹴り、登りパンチで返す。

この間合いからの跳び込みでも、ガイルが空中でキックを出すと、昇龍拳に当たってしまう。このため、ガイル側は昇龍拳の空振りを狙って、着地まで技を出さない場合が多い。リュウ、ケン側はこれを先読みし、そのまま近寄って投げに行ったり、大足払いで転ばせるという方法もある。

昇龍拳などを当てて転ばせた場合でも、ガイルの起き上がりに跳び込んで攻めるのは避けたほうがいい。起き上がりサマーソルトを狙わない相手なら、めくりで跳び込むなどして攻めてもいいだろう。


サマーソルトが怖くなければ、起き上がりにめくりで跳び込む。ガイルはめくりやすいキャラだ。

ソニックブームを撃って歩いて来たときの攻防

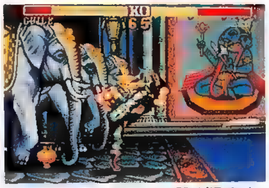
リュウの場合は、上昇・下降中が無敵になった竜巻旋風脚で、歩いて来たガイルに奇襲をかける方法がある。竜巻はできるだけソニックを引きつけて、大キックで出すと効果的だ。また、引きつけずに小竜巻を出し、ガイルのしゃがみアッパーを下降中にスカらせて投げ、という手もある。


警戒で近寄ってきたガイルには、引きつけて大竜巻で逆襲。

ガイル側はリュウの竜巻に対しては、相打ちになることもあるが、しゃがみアッパーで返すのがいいだろう。しゃがみジャブ連打はだめ。

リュウでは、ソニックを跳び越えて突っ込むのは得策ではない。遠いとラウンドハウスキック、近いとスラストキックでガイルにほとんど返される。やむを得ず跳ぶなら、大パンチより大キックのほうが返されにくい。

ケンの場合は、ストⅡとは段違いに強くなったジャンプ大パンチで跳び込むのが有効。ただし、ソニックを早めにジャンプすること。引きつけて跳ぶと、ガイルのスラストキックで返されやすくなる。


ソニックを引きつけて跳び込むと、スラストキックで返される。

技を出そうとしたガイルにジャンプ大パンチが当たったら、着地後すぐ昇龍拳を打つと、ほとんど連続で入る。大パンチをガードされたときは、着地後に投げか大足払いに行こう。ストⅡで使えた投げはめ（ガイルの投げの間合いの外から、リュウ、ケンがつかんで投げてしまう技）は、ほとんど効かなくなったから注意すること。

ケンのジャンプ大パンチに対するガイル側の対策としては、下にもぐり込んでスラストキックのほかに、後ろに下がって中・大足払いもある。ジャンプ大パンチは早めに出すことが多いので、大パンチを空振りさせ、しゃがんで着地に足払いを狙うと決まりやすい。もし、ケンがこれを読んで大パンチを遅らせて出しても、後ろに下がって間合いを調節すれば、大足払いで転ばせることが可能だ。スラストと足払いを使い分けよう。

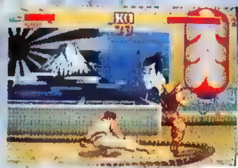

下がって大足払いも、リュウ・ケンにとってはいやな返し方だ。

鳥カゴでの攻防

リュウ、ケン側は、伸ばした手足に裏拳や中足払いを当てられない程度に近い間合いで、大を中心に波動拳を連打する。ガイルが波動拳をガードしたら、すぐに次の波動拳を撃つのが鉄則。これなら、ガードが解けた直後にガイルが跳び込んで来ても、昇龍拳が間に合う。

ガイルは、波動拳をソニックブームで撃ち返してから前進し、波動拳と相打ち覚悟で裏拳、中足払いを当てて間合いを開く以外には、あまり有効な脱出法がない。ダッシュでは、ソニックブームの撃ちぎわに攻撃をくらいやすくなったので、撃つタイミングも考えないと波動拳に当たってしまう。波動拳をよけつつ、バックジャンプ中にソニックをためるのも使える手だ。

リュウ、ケンは、波動拳を撃ち返したあとのガイルの裏拳や中足払いを読み切れば、正拳、大足払い、昇龍拳を合わせるのが効果的だ。また、リュウならソニックを撃とうとしたところに、いきなり大竜巻を当てるのも手だ。鳥カゴのまま最後まで攻め切るつもりで闘おう。


ソニックで撃ち返したあとは、裏拳や中足払いで相打ちを狙ってくるケースが多い。そこを大足払いで転ばせよう。

大幅にパワーアップした両者の頂上対決!?

リュウ,ケン VS ブランカ

YOU.A

リュウ&ケンの攻め方

登り蹴りの使い方と、めくりからの攻めがポイントとなる。追って説明していこう。

まず、ブランカとの間合いが遠いときは、小パンチ連打でローリングを封じつつ、先読みされないように波動拳で攻める。

ブランカが波動拳を跳び越えて来たとき、昇龍拳が届かないような遠い間合いなら、登り蹴りで返す。大足払いはジャンプ大パンチに負けるから使ってはいけない。

登り蹴りは対ブランカ戦ではとても有効で、ブランカがかなり遠い間合いから跳んで来ても、こちらからのジャンプのタイミングが早ければほとんど蹴り落とせる。フェイントにひっかかって跳んで来たときなどは、遠ければとにかく登り蹴りだ。反射的に登り蹴りが出せるように[illegible]体に覚え込ませよう。


斜めジャンプ直後に大キック。登り蹴りは強力な対空兵器だ。

のび～るパンチや[illegible]が届くような近い間[illegible]られたら、やたらに[illegible]ずにガードを固め、中足払[illegible]でかみつきをけん制する。

●竜巻で幻惑する

近い間合いではジャンプ大キックなどの返し技が間に合わないため、意表をつく竜巻[illegible]旋風脚が大変有効だ。[illegible]ユウは小・中、ケンは中[illegible]の竜巻で、ブランカの頭上付近に降りるように距離を調節し、着地後投げ、[illegible]拳などを使い分けて攻める。


近い間合[illegible]竜巻から着地昇龍[illegible]投げを[illegible]う。

竜巻は、ケンの[illegible]時に返し技をくうこともあるが、リュウなら着地[illegible]は、完全にこちら[illegible]握ることになる。[illegible]極的にガンガン攻めよう。[illegible]し、ローリングでは返さ[illegible]多いから、ブランカの動き[illegible]は注意し、「ため」が[illegible]分のときには様子を見たほうがいい。

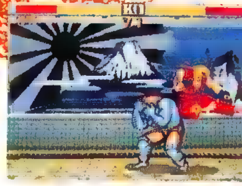
●「めくり」から攻める

リュウ・ケンがブランカを転ばせたら、起き上がりを[illegible]くりで攻めるのが[illegible]に有効だ。確実にめく[illegible]き上がりローリン[illegible]ため、ブランカは[illegible]ドするしかない。そこで、着地後のいろいろなバリエーションでの攻め方が効いてくる。

パターンとしては、小足払い→投げ、小足払い→[illegible]、足払い、小足払い→竜巻（キ[illegible]ンセル技で）や着地後ワンテ[illegible]おいていきなり投げなど、数[illegible]れないほどある。

[illegible]るときのコツは、ブランカ[illegible]対しては向こう側に跳[illegible]でしまうつもりで、す[illegible]近くからジャンプすること。ブランカはとてもめくりやすい[illegible]なので、どんなに深[illegible]めろうとしても、まず空振[illegible]でしまうことはない。

昇龍拳や波動拳でブランカを転ばせたときは、何はともあれめくりで跳び込む。裏をか[illegible]攻めで一気にアドバンテ[illegible]を奪おう。


かなり深く跳び込んだつもりでも、めくりはまず失敗しない。

ブランカの攻め方

大足払いがギリギリ届く程度[illegible]い間合いが闘いやすい[illegible]基本的に前に出てリュ[illegible]ンを端に追い詰めるつもりで戦う。

[illegible]間合いでの攻めには、[illegible]リングで相手の目前に着地[illegible]、意表をついてかみつき[illegible]くなどがあるが、とに[illegible]近寄ることが先決だ。近寄り方は歩いて前に出るのが原則だが、相手の攻撃によっては、波動拳を先読みして跳[illegible]でもよい。

[illegible]び込んでも昇龍拳が届かないような遠い間合いから、波動拳を先読みして跳び込む[illegible]ジャンプ大パンチで跳び込むようにする。ダッシュのブランカのジャンプ大パンチは異常なほど強くなり、リュウ、ケンの登り蹴りは勝てないが、大足払いに対しては足に大パンチを当てて返せ[illegible]ほかのキャラと闘う[illegible]大パンチ跳び込みの重要性がより高くなるだろう。

間合いを詰めたら、立ち小キック、中・大足払い、のび～るパンチなどで、相手の技のスキに当てるように攻める。ダッシュでは中足払いは弱くなり、前よりも技をくらいやすくなったが、立ち小キックが強く、足払いなどに当たりにくい。立ち小キックで威嚇しつつ、リュウ、ケンが大足払いを空振りしたら、逆に大足払いを決めるというような攻めが使える。


リュウ、ケンの大足払いはジャンプ大パンチのカモだ。


意外に技をくらいにくいブランカの立ち小キック。

近めの間合いからリュウ、ケンが大パンチなどで跳び込んで来たら、落ち着いて持ち上げパンチ（立ち大パンチ）を早めに出して返す。跳び込みを持ち上げて返せるかどうかは重要なポイントだ。強力な対空兵器としてよく覚えておくこと。


リュウ、ケンの近距離からの跳び込みは、すべて早めの持ち上げパンチで返す。

ガード一辺倒で技を出して来ない相手なら、不意をついてかみつきに行こう。

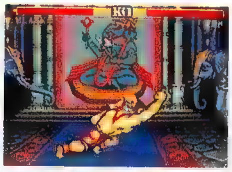
相手がやたらに波動拳ばかり撃つときは、もちろん跳び込んでの3段攻撃を狙う。ただし、3段はジャンプ大パンチ→中パンチ（レバーニュートラル）→中足払いが確実だ。ダッシュでは最後に大足払いは入りにくい。

●竜巻旋風脚の返し方

間に合うなら垂直ジャンプ大キックや逃げ蹴りがいい。

間合いが近くてジャンプできないときは、対応が難しい。

相手がケンのときは、降りるときを狙ってのび～るパンチを当てる。ケンが自分より前に着地するときはしゃがんで待てばいいが、後ろにまわり込まれそうなときは、立って竜巻を1～2発ガードし、まわり込みを防いだほうが安全だ。この場合、降りる直前にガードすると、ガードが解けていないため、着地をのび～るで狙えない。着地後の相手の動きを読んで、ガードするかかみつきに行こう。


ケンの竜巻なら、着地にのび～るパンチを合わせれば返せる。

リュウのときは、完全に着地後の読み合いになる。自分のすぐ後ろに着地されそうなときは、やはり立ってガードしたほうがいいだろう。

●めくりはひたすら耐える

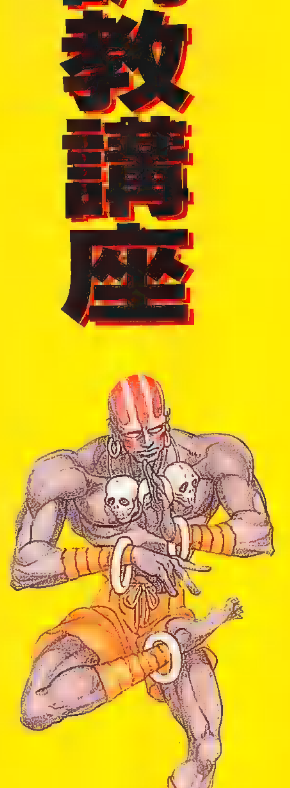
こちらの起き上がりにリュウ、ケンがめくりで跳んできた場合、ブランカには返す技がない。とりあえずめくりをガードし（めくりをガードするときは、レバーを後ろではなく、前に入れること）、その後の攻[illegible]を的確な読みでしのごう。

ダルシム小僧は今どこへ…

ダルシムのヨガ調教講座

ダッシュ発売当初は最弱と思われていたダルシムだったが、時がたつにつれ、めきめきと頭角を現してきた。その秘密はなんだ!?

講師：寝下呂親父



変更点を生かせ

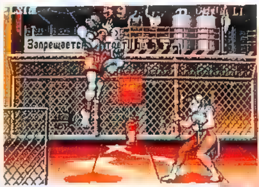
ダルシムは、ほかのキャラ同様にダッシュになっての変更点がかなりある。当然、この変更点を知らなければ、ダッシュにおいての勝利はないと思っていい。その変更点は…。

ドリルアタック

一番の変更点はこれに尽きるだろう。ジャンプ中にレバーを下にいれて大キック、もしくは大パンチを押すことによって、いつでもどこでもドリルアタックが出せるようになった。ただし、地上すれすれでは出せない。



すぐにドリルキックが出る。通称「すぐドリ」というわけだ。



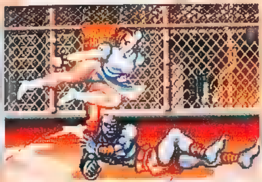
ひらりとジャンプして、レバーを下に入れて大キックボタンを押す。

特に、ジャンプしてからすぐに出すドリルキック（通称・すぐドリ）は威力こそたかが知れてるが、相手に接近してからの投げなど連続技に効果を発揮する。

また、ドリルヘッドバットは相手に一番早く接近することができるので、相手がピヨったときにはうまく攻撃が当たらないように接近すれば効果的。

小スライディング

いわゆるしゃがみ小キックなのだが、相手との間合いが近いときでもスライディングが出るようになった。これにより、小スラ連打からの投げや、起き上がり小スラなどが可能になった。相手によっては、起き上がり小スラがかなり強力になる。すぐドリと合わせれば効果的。



裏側に回ろうとする春麗だが小スラからの投げが待っている。

ヨガフレイム

ボタンによって、威力が変わるようになった。特に、大のヨガフレイムは頭突きや投げ以上にダメージを与える「とき」がある。これは攻撃ダメージの幅が極端なため、最悪の場合は小のヨガフレイム並みしか威力がない場合もあるということだ。

ジャンプ小・中パンチ

気がつきにくいが、出ている時間が長くなった。けど、あまり使う機会はなさそうだ。



ドリルヘッドで近づいて焼き殺せ！

以上はストIIと比較して良くなった点だが、悪くなった点も少しある。

ジャンプ大パンチ

とにかく、相手のジャンプ攻撃と相打ちになったり一方的にやられたりすることが多くなった。これは、きちんと狙いを定めて攻撃すれば多少は防げる。



本田のチョップは特に負けやすい。

立ち中キック

ジャンプ大パンチと同様に相打ちになることが多くなった。相手の攻撃によっては一方的に負けることがあるので、もはや使えないといってもいいだろう。使うとしたら、牽制くらいだろう。



ガイルのジャンプ中キックとも相打ちしやすくなった。

基本的な戦法

ダルシムは、基本的に相手を接近させない闘いになる。

相手が遠い間合いのとき

大のヨガファイヤーで押しまくる。垂直ジャンプでよけた場合は、少し間合いを詰めてしゃがみ大パンチ。こちらに向かってジャンプしてきた場合は、着地を狙ってしゃがみ大パンチ。



垂直ジャンプでよけたら、着地を狙ってしゃがみ大パンチ。

相手が中間の間合いのとき

むやみにヨガファイヤーを出すと、あっさりと跳び込まれるので、フェイントを巧みに使う。フェイントにはしゃがみ中パンチ、立ち中キック、立ち小キックなどがよい。ただし、これもむやみに出すと返し技をくらうので注意。

相手が近い間合いのとき

本当はこうなってはいけないのだが、近寄られた場合は小スラから投げて相手との間合いを広げるようにする。ただ、密着状態で小スラを出すとあっさり投げ返されてしまうので注意。



小スラからの投げだけでなく、スラストキック（近いときのしゃがみ中キック）も混ぜると効果的。

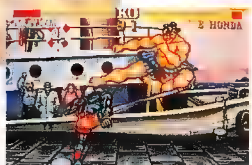
相手が遠くから跳んできた場合

ジャンプ大パンチで叩き落とす。相手とこっちが同時に跳んだ場合は、ジャンプ大キックで落とせる。

相手が中間から跳んできた場合

着地を狙って大スライディング。大スライディングのあとは間合いを離す。

ただし、相手によっては返し技があるので、大スライディングがきかない相手にはガードするしかない。



中キックで返すクセをなくそう。

相手が近くから跳んできた場合

いわゆる「めくり」や背中にまわって投げを狙ってきた場合は、小スラで逃げてすかさず投げる。

もちろん、基本は前述したとおりなのだが、ダッシュにおいては一転してすぐドリや小スラからのいわゆる「攻めダル」が相手によっては効果的になる場合がある。では、それもふまえてキャラ別の対応を解説しよう。

キャラ別攻略

VSリュウ
竜巻旋風脚が怖いよー

竜巻旋風脚がとにかく強い。それに、むやみやたらに手足を出すと、昇龍拳で返される。

竜巻旋風脚は、遠くから出されたらジャンプ大パンチで返し、近くから出されたらガードして投げ返しを狙う。

その他は、基本の攻め方でなんとかなる。強力なジャンプ大パンチも大スラで難なく返せる。

ちなみに、波動拳を大スラで返すのはなるべくやらないように。完全に読み切ったときだけにすること。



ガードしてから投げるのが基本なのだが、ほとんどギャンブルに近い。ジャンプ大パンチでなるべく落としたいところ。

VSE・本田
スーパー頭突きの対処法が問題

大のスーパー頭突きとボディプレスの対処さえきちんとすれば意外に楽な相手。

スーパー頭突きは小スラでくぐってやりすごしたあとで大パンチ。もつれた場合はすかさず投げる。ただし、スーパー頭突きは読み切らないと返すのは少しつらい。

ボディプレスは、大スラで遠くで出したら返せない。



小スラでやりすごす。そして、すかさず大パンチだ。

ジャンプ大パンチかしゃがみ大パンチ、近くで出されたらとりあえずガードする。ガードしたあとは読みの勝負だ。

あとは、ヨガファイヤーの緩急をつければよい。飛び道具を持った相手には、本田はとことん弱い。

フェイントは手足をあんまり出さないように。スーパー頭突きでダウンさせられてしまうぞ。

もし、ジャンプ中にスーパー頭突きを出されたら、高い位置でドリルヘッドバットでやりすごす。ジャンプ中にスーパー頭突きを返せる技がほとんどないからだ。

VSブランカ
こいつさえ倒せれば！

おそらくダルシム最大のライバルである。とにかく、空中戦では相打ちになることが多いし、3段攻撃をくらったらまず負ける。

とにかく、基本に徹することは変わらない。密着状態になったら、はめを狙う。せっかんはめ、ヨガはめだ。

せっかんはめは、1回せっかんして離れたあと、後方にジャンプしてすぐドリ。そうすると、着地したブランカの足元に当たるので少し歩いて再びつかむ。

ヨガはめは、相手を画面の端に追い込んだらヨガフレイム（ヨガファイヤーでも一応可能）をガードさせてそのあと小スラから投げる。ヨガはめの間合いは、端で投げた位置のままでよい。

なお、ローリングアタックはガードしてから大パンチを連打していればたいてい返せる。



まずはせっかん。レバーは斜め上に。



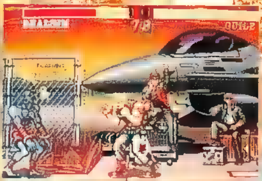
そして、すぐドリ。少し歩いてまたせっかんだ。

VSガイル
素肉裏拳はまだ生きている

基本的には戦法はストⅡとあまり変わってない。間合いが離れればヨガファイヤーで追い払い、ジャンプしてきたら中キックで返す。ただ、こっちの中パンチはジャブで返されるし、こっちの中キックとガイルのジャンプ中キックが相打ちになることが多くなった。中キックは早めに出せば相打ちになることはない。かなり近い間合いで跳び込んできたら小キックか小パンチで追い払えばいい。

画面の端に追い込んだら大のヨガファイヤーを連発して身動きができないようにする。

まあ、これを抜きにしても多少は戦いやすくなっているので、ヨガファイヤーを読まれなければそんなに怖い相手ではない。ただ、せっかんはめだけはできない（サマーソルトでほとんど返される）。



画面端でピヨったら、例の4段攻撃が入ってしまう。ピヨピヨからピヨピヨにはならないけどね。

VSケン
リュウと比べると楽

リュウよりも闘いやすい。竜巻旋風脚がリュウよりも弱いからだ。ただ、ヨガファイヤーを読まれると、あっさりとふところに入られてしまうので注意。

また、昇龍拳の連発はよく見て攻撃すること。とにかく、ケン（リュウも）相手にピヨったら必殺の3段攻撃が待っているので、それだけには注意すること。めくり3段攻撃からピヨって正面から3段攻撃でほとんどKOされてしまう。

波動拳を大スラで返すときは、一応間合いを詰めておくこと。



リュウ&ケンに対する対空兵器は大スラ。深追いは禁物だ。

VS春麗
ストⅡよりは相性がよくなった？

中パンチ連打のはめは、小スラで難なく返せる。それよりも恐いのが、背中蹴りの連発。返し技がないように思われるが、すぐドリ（ドリルヘッドバットも可能）で返すことができる。小スラは返せないし、大スラだとスキが多いのでだめ。

あとは、基本に徹すればよい。ジャンプ小キックには頭をきちんと狙ってジャンプ大パンチ。同時にジャンプしたらジャンプ大キック。相手のジャンプ攻撃をスライディングで返すのは無理。



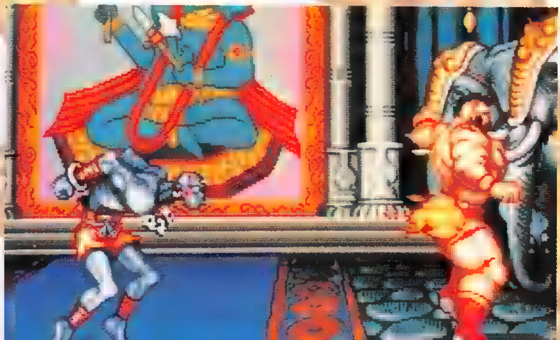
じっくりためてジャンプ大パンチ。そうしないと相打ちになるぞ。

また、相手が返し技を知らないようであれば、すぐドリの連発も効果的。

ブランカと同様にせっかんはめ、ヨガはめが通じる相手なので、チャンスがあったら狙ってみてもよい。

VSザンギエフ
油断禁物、ふところに入れるな

完璧にふところに入れさせないようにしないとだめ。とにかく、遠い間合いになったらヨガファイヤーを連発すること。ジャンプしてよけたら、しゃがみ大パンチを着地を狙って当てる。ダブルラリアットでよけようとしたら、しゃがみ大パンチを当てるように狙う。もし、小のヨガファイヤーのときにしゃがみ大パンチが当たったらヨガフイヤーも当たるのでうまくいくとピヨる。



こうなるとあわれなザンギ。やっぱ、ダルシムのほうが有利だ。

中間の間合い（スタート時の間合い）のときは中キックのフェイントが効果的。ザンギエフの跳び込みを封じるためだ。ただ、これも出しすぎには注意。ダブルラリアットでダウンさせられてしまうからだ。もしジャンプされてしまったら、ジャンプ大パンチで叩き落とす。

また、中・大パンチはむやみに出すと大足払いで転ばされてしまうので注意。

VSダルシム
よくわからん同キャラ対戦

一番よくわからない同キャラ対戦だ。とにかく、セオリーというものがまだまだ確立されてない。お互いにジャンプして大パンチを出そうものなら相打ちになることが多いし、接近戦になると、吸い込み合戦になってしまう。

強いて挙げるなら、すぐドリ合戦であろう。うまく自分のペースですぐドリを出して、スキあらば投げてしまう作戦だ。

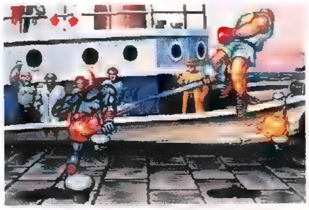
なお、ヨガファイヤーは、しゃがみ大パンチを出せば当たらないようになっている。中間の間合いでのヨガファイヤーは禁物だ。

とにかく、遠い間合いならヨガファイヤー、近い間合いならすぐドリである。


ヨガファイヤーをしゃがみ大パンチでよける。なんか変な感じだ。

VSバイソン
一番のカモかぁ?

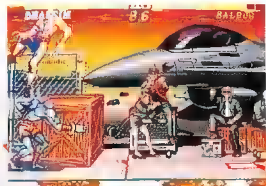
全キャラ中一番やりやすい相手かもしれない。ダッシュ攻撃はしゃがみパンチで返せるし、遠くに離れてたらヨガファイヤーで追い払えばあっさりはまってしまう。極端にいえば、ストⅡのザンギエフVSダルシム並みである。


跳ばしてガンって感じ。バイソンは手も足も出ない。

VSバルログ
バルセロナアタックさえ封じれば…

発売当初はバルセロナアタックを返す手が見つからなかったダルシムであったが、今では互角に張り合える。

バルセロナアタック・イズナドロップは3角跳びに行ったところであれば、すかさずこっちもジャンプして大キックを当てる。ジャンプするのが遅れた場合は少しバルログを引き付けて小パンチ（ヨガチョップ）を当てる。特に、画面の端ならまず負けることはない。へたに攻撃を返そうとしないで落ち着いて対処すること。


こうなると、楽々返せる。決して、バルログには不利じゃないぞ。

普通の闘い方は基本的にヨガファイヤーをあまり使わないこと。見てから余裕で跳び込まれてしまうからだ。そこで、フェイントが大事になってくる。主に使うのは中パンチと中キック。どちらかというと、中パンチが主体になる。跳び込んできたら着地を狙って大パンチがいい。ただし、近くで跳び込んできたらガードすること。

すぐドリのチャンスがあればがんがん狙うこと。バルログはこれといっていい返し技がないからだ。そしてせっかんはめ、ヨガはめを狙う。

ちなみに、ローリングクリスタルフラッシュは、一発モロにくらうと残りの攻撃が全部入ってしまうので注意。遠くで出されたら、大スラで返すこと。

VSサガット
タイガーショットのかわし方がポイント

うまいサガット使いには苦しめられるが、しょせんはブランカほどではない。

闘いやすい間合いは、中くらいの間合い。この位置をキープして相手の出方をうかがう。グランドタイガーを撃ってきたら、早めに反応できたらすかさずジャンプしてすぐドリのヘッドバットで、硬直しているサガットを狙う。上タイガーだったら、とりあえずしゃがんで大パンチ。跳び込んできたら、ジャンプ大パンチ、大スライディングでうまく返していく。またフェイントとして、中パンチや中キックを出していく。


ドリルヘッドバットでグランドタイガー中のサガットにダメージを与える。素早く間合いを広げること。

もし、ふところに入られて小キックの連打が始まったら、じっと我慢して、投げにきたところを投げ返すのが一番確実。サガットとの接近戦は圧倒的に不利なので、とにかく間合いを広げることが大事だ。しかし、広すぎても問題はある。あまりにも遠すぎるとグランドタイガーショットを当てられてしまうからである。

VSベガ
すぐドリで勝負だ!

こいつだけは例外で、間合いを離した闘いが不利になるキャラである。ダブルニープレスとヘッドプレスのために、うかつにヨガファイヤーを出せないからだ。そうなると、残された手段はすぐドリになる。これが、ベガには有効な返し技がないため結構使える。すぐドリの連打でスキあらば投げてしまう。特にダブルニープレスのあとの攻撃をしのいだときが、すぐドリのチャンスだ。

一応、ベガの跳び蹴りはジャンプ大パンチで落とせるが、狙いを正確にしないと相打ちになってしまう。

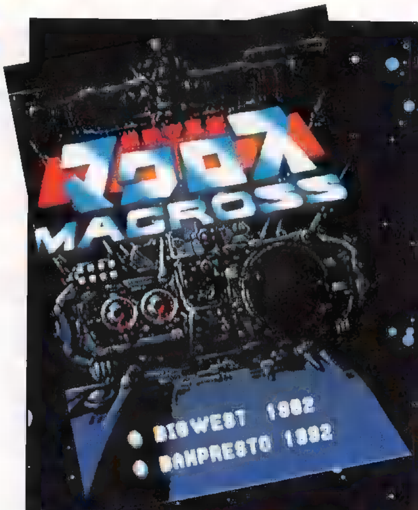
サイコクラッシャーはジャンプ中ならドリルキックで返せる。ガードしてしまうと少し厳しい。サイコはめに持っていかれる前にすぐドリではめてしまおう。


返し技を知らないベガはおもしろいようにくらってくれる。

ガイルのソニックブームにすぐドリルキック、しゃがみ小パンチ連打にスライディングが入ってしまうように、すぐドリ、スライディングがダルシムNO-1へのポイントだ。接近戦に強くなり、無限の可能性を見せるダル。はめしかねえなんてことはないぞ。

はめを使うことも重要だ
ヨガはめ、せっかんはめが通用するキャラ ブランカ、バルログ、春麗

この3人のキャラは、逆にはめをつかわないと少々苦しいかも知れない。共通してることは、ジャンプの移動速度が速くて、歩くスピードが速い（ブランカを除く）ことである。速さに惑わされずに、落ち着いて闘おう。



愛・おぼえてますかぁ〜に
燃えた爆烈シュート!!
9月まで待て!!

超時空要塞 マクロス

4種類ある変形アイテムを取ることにより可変翼戦闘機VF−1バルキリーは多彩な攻撃が可能になるのだ!

シューティングで登場だ!

マクロスがTVで初放映されたのは10年前。ブームにまでなった人気アニメだ（当時私は、ビデオなどなくラジカセで予約録音してた）。

SFロボットものと青春ドラマのミックスという構成からなるこのアニメは、TV放映後、TV版とは違うストーリーで映画化された。もちろん大ヒット!

中でも、主人公の1人、リン・ミンメイが、アニメの世界から飛び出し、現実に存在しているぐらいにまでなった（声担当の飯島真理さんが歌手だったせいもあるかな）。

そんなマクロスをバンプレストがゲーム化!キャラクター色の強いこのアニメをなんとバルキリーを中心とした縦スクロールシューティングとしてしまったのだ!

バルキリーを操る!

2人同時プレイが可能なこのマクロスは、変形アイテム（4種）を取ることで、攻撃方法を変える（自機も変形）ことができる。

攻撃力は、Ⓟを取ることで最高8段階まで上げられる。

ボムは核反応弾といい、3発設定でスタートし、最高8発までストックが可能だ。

ほかのアイテムとしては、続けて取ると高得点になる勲章や、1UPになる小さいバルキリーがあるぞ。

操作は8方向レバーと、通常ショットボタンに、核反応弾ボタンで残機制だ。

面白いことに、2P側の自機が少し動きが速いぞ!

注目しなきゃお先まっくろっス

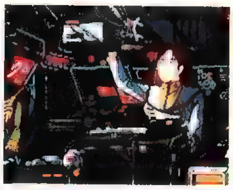
ゲームに合わせてってわけじゃないだろうけど、マクロスⅡのOVAが全6巻で5月21日からビデオとLDがセールされる。それから劇場版マクロス（ゲームはこっちをモデルにしたのだ）が、ドルビーサウンド化&幻のエンディング復活の「完全版」としてビデオとLDで8月21日に発売されるのだ。

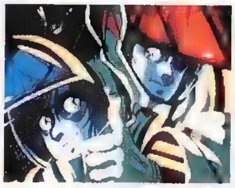
また、マクロスからは当分目が離せないといったところですか。

おののきつつ眺めよ!!

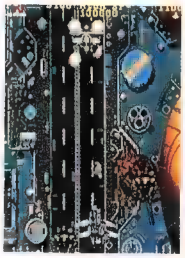
STAGE3まで大紹介!

STAGE 1

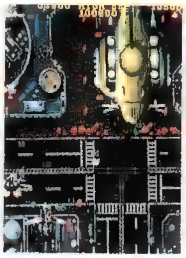




1面は、まず市街地での戦闘となる。スタートからボスまで、大通り（真っすぐの）の上を飛行するだけなのだが、壊れた敵機の中から巨人兵が脱出してきたり、民間人が、道路を横切ったりと、けっこう楽しませてくれるのだ。



壊れた機体から巨人兵が!



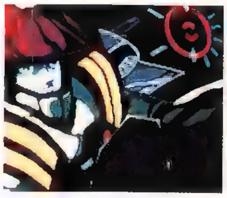
ボス出現直後、おやつ左手にミンメイちゃんが!取るしか!



1面のボス。バラまく弾に注意せよ。

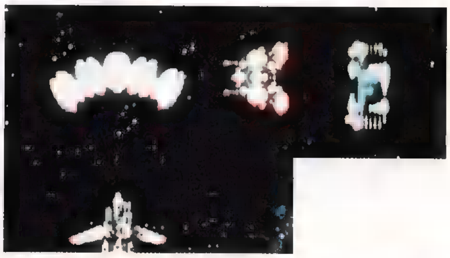
STAGE 2



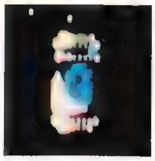


これが変形アイテムと効果だ!

変形アイテムのアップと、その形態での最高パワーをドーンと見てみよう。



●ファイター形態
初期の設定ではこの状態の弱いやつ。一番安心して使える攻撃かもしれない。



●ガウォーク形態
バルキリーが機械と人の中間になった形では、レーザーを中心とした攻撃となる。

通常アイテムは4つ!



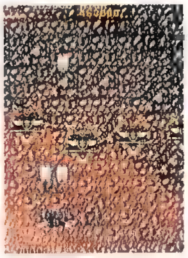
●パワーアップ
これを取ることで、最高8段階まで攻撃力を高められるぞ!



●核反応弾
このゲームでボムにあたるのがこれだ。これを作動させると、自機の前方で炸裂し、作動中は、無敵になれるのだ!効きは早いぞ!



2面に入ると、戦いの場は宇宙空間へ。小惑星の中へ飛び込んでしまい、敵のほかにも、岩石との戦いが待っているのだ。意外な攻撃もこのあたりから始まるので、要注意だぞ！



後ろから突然敵が！こういうこともあるぞ！

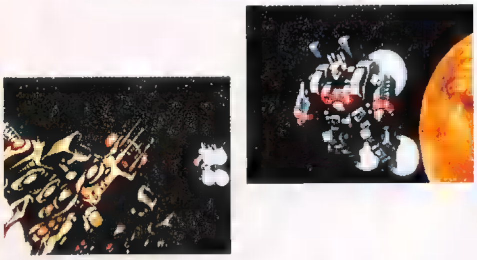


あらーっここにもミンメイちゃんが！

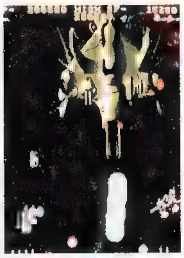


そしてこれが2面のボス。突っ込んでくるのがとてもこわーい。

STAGE 3



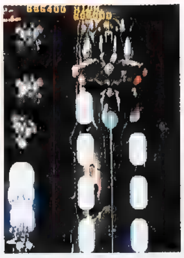
さらに進んだ宇宙空間が3面になる。ついにここで敵の戦艦地帯に突入！さすが巨人兵の艦ーでかい！いきなりのレーザーやら、弾のバラまきと、多彩な攻撃をしてくるぞ！敵の正面はとっても危険なのだ。



3面が始まるとすぐこれ！でもボスじゃない。

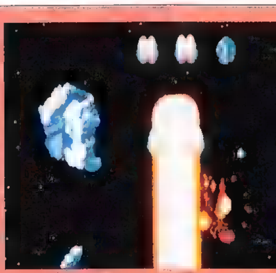


巨大な戦艦とのバトル。とにかく砲台を壊していくしかない！

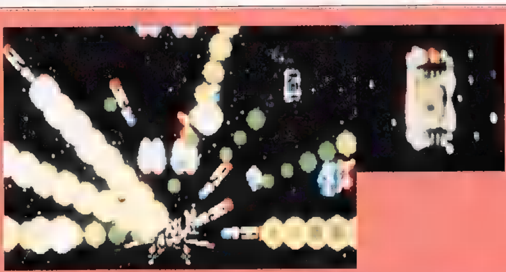


これが3面ボスの本体だ！ビシビシレーザーを撃ってくる。速いので注意が必要だ！

2周で終了というこのゲーム、バーリバリのシューティングなんだけど、各面が短いので、連射もそれほどつかれないのがいいよね。
難度もそれほど高くないので、シューティングに自信がない人でも遊べるぞ！
（ずるずる）

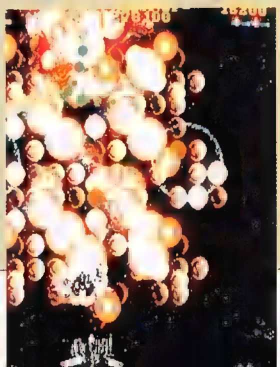


●バトロイド形態
ミサイルポッドを中心とした形では、ホーミングミサイルの攻撃になる。



●アーマードパーツ
バルキリーがもう1枚服を着たようなごつい格好なのがこれ。敵弾を1発防げて、なおかつ強力なグレネードを撃てるのだ。この状態でほかのアイテムをとっても変形はせず点数になるのだ。

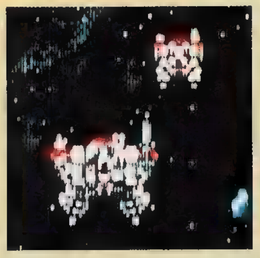




●勲章
ボーナスになるのがこれ。取り続けると高得点になっていくぞ。これは、敵や物を壊すことで出てくる。



●バルキリー
ミニチュアのようなバルキリーがなんと1UP！これを出すにはあることをしなければならないぞ！







ミュータント6人組がやってくる

THE UNCANNY X-MEN™

エックスメン

スペシャルウエポンに息をのめ!!

6人同時でプレイ!

乗りものなどでは、もう多人数はおなじみだが、通信という型ではなく、同一画面上で、なおかつキャラクターアクションもので、な、なんと6人同時プレイが可能だというゲームが登場したのだ!それが"X-MEN"だ!!

　まず驚かされるのが、筐体の大きさだ!とにかく6人が同時にプレイできなければならないのだから、それだけの幅を持っていないとならない。通信ではないので、6人が見つめるところは一点になる。やりやすさを考えるとやはり放射状に並ぶことになる。そこで問題になってくるのが、画面の広さだ。4人同時で、すでに「狭めーっ!!」状態!6人になったら……。

　そこでコナミは、自社初の横2画面方式を導入!これにより、6人のキャラクターが思いきり暴れることを可能にしたのだ。これはすごいぜ!

　さてこのX-MENだが、もとはアメリカのコミック。なんと20年も前から今もなお続いているというコミックなのだ。さすが20年も経つと、この中からキャラクターが独り立ちしたり、新しく加わったり、中には悪玉になったり善玉になったりなんてのもいる。そんな連中の中から「プロフェッサーX」のもと、強烈な個性をもち、強力なスペシャルウエポンを備えた6人のミュータントたちが選ばれた。

クロプス、ストーム、ウルバリン、コロッサス、ダズラー、ナイトクロウラーと、各人、特殊な能力をもった仲間たちだ。

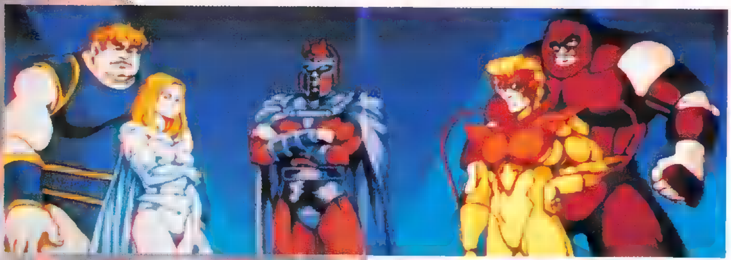
　とにかく色々なアクションをもっているので、とりあえずは全キャラクターをやってみて、自分の性格に合うのを選んでみていいだろう。

マグニートを倒せ!

　突然変異により生まれたミュータント。彼らだけの世界を築こうと、マグニートが人類抹殺を目論んだ。共存を願



我らがX-MEN!地球の平和を守るため、悪を倒すのだ!



マグニートと悪のミュータント軍団のボス達!強そうだ!

WOLVERINE(ウルバリン)
元カナダ「アベンジャー」チームのメンバーであった彼は、プロフェッサーXの説得によりX-MENに入隊した異色のメンバー。特殊能力アダマンチウムで形成された爪はあらゆるものを切り裂く。



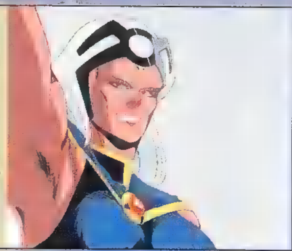
CYCLOPS(サイクロプス)
"OLD X-MEN"のメンバーを経て、冷静で正確な判断力から"NEW X-MEN"のリーダーとなる。目から放たれる放射線ビームは、敵の大軍をも破壊し尽くす。



COLOSSUS(コロッサス)
ロシアやシベリア出身の大男、特殊能力により変身した彼は、鋼鉄のように硬い身体と常軌を逸したパワーを発揮する。反面、ルックスからは想像できないほど優しい心を持つ。ナイスガイである。

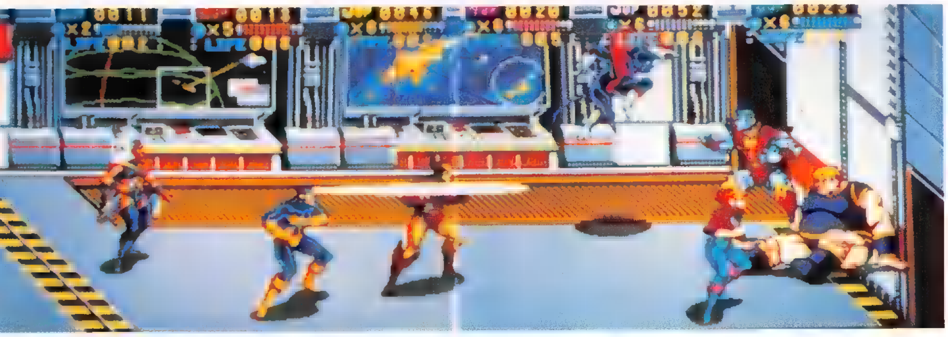


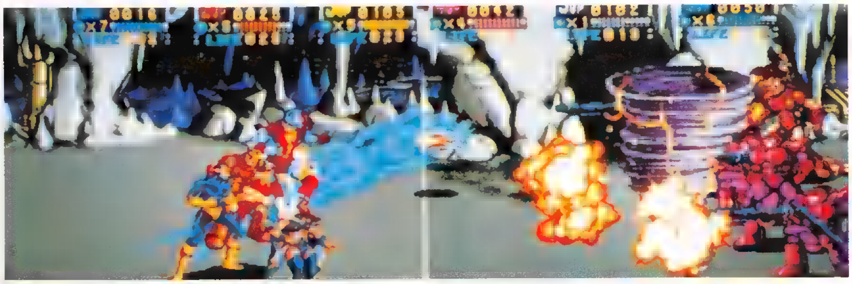
STORM(ストーム)
アフリカ出身の彼女は、天候を自在に操れるミュータントである。雷撃や竜巻の巻き起こす破壊力は敵を圧倒して止まない。また、空を飛ぶことすら可能である。




これがウルバリンの最強の攻撃！ブオン！


バシィィン！3人でもふっとばされる！


ビィィーッ！サイクロプスの最強の光線！


同時にいくつもの必殺攻撃をすることが可能だ！

うプロフェッサーXは、阻止すべく、ミュータントたちで構成された特殊警備隊「X－MEN」を現場に急行させるのであった…。

こう操作するのだ！

さてゲームのシステムだが、1コイン2人設定で、使用制限ありのスペシャルウェポン制、体力はライフ制で、ウェポンの残数がゼロになってもフルに体力が残っていれば3発使えるシステムになっている。使いすぎに注意だね！

操作だが、8方向レバーに、アタック、ジャンプ、スペシャルウェポンの3ボタン。キャラクターの動きは多く、アタックボタン連打で色々なアクションを見せてくれるぞ。

それに親切なのが、1人を相手にしているときに、敵に後ろをつかれても、オートでそいつにもパンチを出してくれること。多少は安心できそう。あとは君次第だぞ！

6人同時プレイが可能な筐体は、6月下旬に出まわる。かなり大きい店で見ることができるだろう。7月以降になれば、1画面ではあるが、4人同時プレイ用のものがでてくる。当然狭くなるので、ある程度の変更点はある。例えば跳ぶ距離が短くなるとかね。

（ずるずる）

DAZZLER（ダズラー）

アメリカ、ニューヨーク出身の彼女は、“X-MEN”として異色の「歌手」という肩書きを持つ。華麗で素早いアクションを得意とし、音を光のエネルギーボールに変え、攻撃する。



NIGHT CRAWLER（ナイトクロウラー）

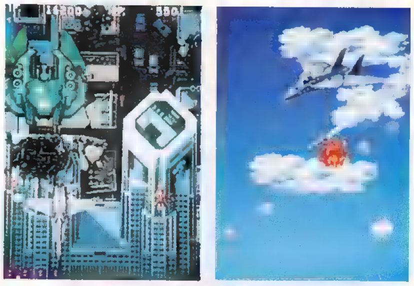
ドイツ出身のミュータント。その悪魔的なルックスから、人の敬遠されやすいが誰よりも人間的な優しい心を持つ。

特殊能力は瞬間移動（テレポーテーション）



人気大爆発!!



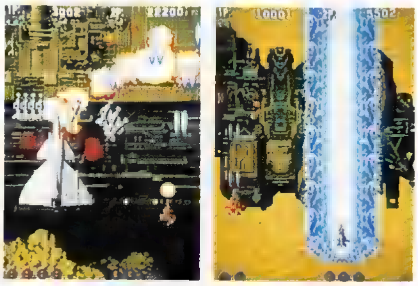


SONIC WINGS

ソニックウィングス

TM







●8方向2ボタン。2人同時プレイ可能。●F-14、F-15、AV-8、FSX等、8種の戦闘機&パイロットが選択可能。●超ド迫力の特殊兵器！●アイテムで4段階のパワーアップ。●ステージは全部で8つ。●選んだ機体により変化するマルチエンディング等。●これが新方式ウォー・シューティングだ。



正社員大募集!!

ビデオシステムでは、現在

開発グループ

①ゲームグラフィックデザイナー
②ゲームサウンドクリエイター
を募集しています。

【会社概要】
設　立　1984年
資本金　1000万円
社員数　62名
年　商　22億円

【待　遇】
給　与　当社規定により優遇（経験・年齢等考慮）
昇　給　年1回
賞　与　年2回
福利厚生　各種社会保険完備、社員旅行等
勤務時間　10:00〜15:00をコアタイムとしたフレックス制

休日休暇　日曜・祝日、第2・3土曜日、夏期・年末年始、有給休暇

【資　格】①、②とも向上心を持った、やる気のある人（学歴は問いません）
募集人員　①4名　②1名

【応　募】電話連絡の上、履歴書（写真貼付）を持参または郵送下さい。
日時相談の上、随時面接致します。
①の場合、静物、人物、風景のデッサン各数点提出頂きます。

TEL.075-723-0358（担当：日原（ひはら）まで）

★夢・ファンタスティックプレイ★

SYSTEM V VIDEO SYSTEM

ビデオシステム株式会社／〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358(代) FAX.075(723)0368

CONTENTS〈目次〉
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST

8 No.75 August 1992

えー、はじめまして。ゲーメストのマスコット・キャラクターでっす。名前を募集中!!くわしくは131頁を見てください(ちゃんと見てよね…)。



気分はもう真夏!!真っ赤に燃えるイケ²ゲーム

特集 ストリートファイターIIダッシュ

男ならクリアせずにいられない!!魂ゆさぶる大攻略

NEW GAME WASSHOI

好評連載

都合により今月号は、ゲーム懸賞論文第3席、コンティニューブリバリは休載いたしました。ご了承ください。

広告掲載ページご案内
ゲーメスト8月号

ストリートファイターIIダッシュ

対戦!!究極の心得

其の壱　弱肉強食ダイヤグラムII

～四天王とダルシムの進化した姿をここに!!～

石井せんじ

日々休むことなく進化しつづける対戦狂乱模様。その混沌とした状態をダイヤグラムにしたものがこれだ。今回はその2回目。1つの返し技の発見で目まぐるしく入れ替わる相性。いまだ未知の可能性を秘めているが、現時点において各キャラクターたちの姿を見てみよう。

今月も連続して対戦ダイヤグラムをおとどけする。今回は、先月に比べればかなり真実に近づいているだろう。それでも、この号が届くころにはまた変わっているだろう…。

ストIIダッシュ　キャラクター新相性表

	ベガ	サガット	ガイル	ブランカ	リュウ	ケン	ダルシム	E・本田	バルログ	春麗	バイソン	ザンギエフ	合計
ベガ		5	5	5	5	5	6	6	7	7	6	6	63
サガット	5		6	5	6	6	5	6	4	6	6	7	62
ガイル	5	4		5	5	6	4	7	6	6	7	7	62
ブランカ	5	5	5		5	5	6	6	6	6	4	7	60
リュウ	5	4	5	5		5	5	6	5	6	6	4	56
ケン	5	4	4	5	5		4	6	5	6	6	5	55
ダルシム	4	5	6	4	5	6		5	5	4	7	6	55
E・本田	4	4	3	4	4	4	5		5	6	6	7	52
バルログ	3	6	4	4	5	5	5	5		5	6	6	54
春麗	3	4	4	4	4	4	6	4	5		5	6	49
バイソン	4	4	3	6	4	4	3	4	4	5		4	45
ザンギエフ	4	3	3	3	6	5	4	3	4	4	6		45

四天王の本領発揮!?

先月と比較すると、サガット、ダルシム、ベガが大きく飛躍した。

サガットの株が上がったのは、起き上がりのタイガーアッパーカットがほぼ無敵だということがわかったため。リュウ、ケンに比べ、下タイガーは背が低い。タイガーショットを見てから跳び込むのはブランカにしても相当つらい。



引きつけりゃ無敵よ。ヘイ。

これによって、ブランカ、春麗、本田に対してかなり有利になってきた。それでもぎりぎりまで引きつけてタイガーアッパーカットを出さなければいけないので、見切りが大切になる。

躍進したサガットと共に頂点をめざすのがベガ。強烈な必殺技で相手を押しまくる。

まず強いのがサイコ投げで、相手の一[illegible]のスキにサイコを出し、ポイポイ投げてしまう。やられた相手としては[illegible]得のいかない恐るべき技だ。



サイコはめよりひでーよ、ダブルニーはめ。

しかし、真に恐るべきはダブルニープレスだ。ダブルニープレス→中足払い→立ち中キック→ダブルニープレス…の地獄のダブルニーはめもサイコはめ並みの恐怖だ。春麗、バルログなどには大きな脅[illegible]となる。

苦手だったリュウ、ケンには、ヘッドプレスと接近しての大キックをうまく使うことによってかなり抵抗できるようになってきた。もう一人の苦手、ザンギエフにはスクリューはめをダブルニープレスで抜け出せるのがわかり一気に有利に。頂点にたつ日は近いか。



相変わらず上位をキープしているのがガイル。サガット、ダルシム、ベガ、リュウなどイヤな敵は多いが、速いタイガーショットにソニックブームも出ない。

下位のキャラには鉄[illegible]の[illegible]さを誇る。サガットに対してかなり不利なので、サガットさえいなければ最強の座はガイルのものかも。

ブランカは頂点の座からすべり[illegible]ちたものの、上位キャラと互角に[illegible]える穴のないキャラには変わりない。以前、大の苦手としていたガイルに対しても、かなり対抗できるようになった。小キックで跳び込んでからかみつくかみつきはめは、ガイルがかみつきを振りほどこうとレバーを振るとはまる。

リュウ、ケンはダルシムの反撃などで少しずつ不利になってきた。対ダルシムには、逃げ大パンチをうまく使われ



大パンチの強さ違うの知ってた？

ストIIダッシュ 対戦トレンドコーナー

どっちにガードする？ 春麗の背中蹴り

春麗と対戦したことがある人なら、いったん転がされてしまうと背中蹴り連打で攻められはまってしまったことがあるだろう。特に、密着されて背中蹴りされると左右どちらにガードしたほうがいいかどうかわからない。

ここでは、背中蹴りをしたときに、どのようにガードしたらよいかを説明しよう。

上ガードか下ガードか

背中蹴りは上ガードしている人が多いと思うが、実は下ガードでもガードできる。それだけではない。下ガードでなければガードできないこともあるのだ。

春麗が早めに背中蹴りを出した場合、打点がすごく低くなることがある。すると、上ガードでは転んでしまうのだ。相手によっては意図的に狙ってくるやつもいるので、背中蹴りは常に下ガードをしたほうがいいということになる。



こんなに下に当たったら、上ガードじゃ絶対無理だわな。

右ガードか左ガードか

春麗が右側から背中蹴りをやってきたとき、場合によってはレバーを右（下）に入れてガードしなければいけないことがある。空中で左右が入れ替わって、いわゆる「めくり」になっているのだ。

しかし、キャラによってはほとんどめくれないキャラもいる。このようなキャラは、相手が右側から背中蹴りをしてきたら、必ず左下にガードしていれば大丈夫。

めくれないキャラは、**E・本田、ダルシム、サガット、ベガ**。

めくれるキャラは、**リュウ、ケン、春麗、ザンギエフ、ブランカ、ガイル、バイソン、バルログ**。

この中で春麗は比較的めくりにくい。ガイルはサマーソルトがあるので背中蹴りを狙うのは非常に難しい。

めくれるキャラ、めくれないキャラと、常に下ガードがベストであることを知っておくだけでもかなり楽になることだろう。

ダルシムへの空中攻撃

ダルシムに対して、なぜか空中で2発以上攻撃が入ることがある。これは、ダルシムの空中でのやられポーズの中に、なんと当たり判定があるパターンが存在しているのだ。

例えばダルシムが空中から落ちてきた時に立ちジャブから大の跳び蹴りなどが入る。同じように、リュウ、ケンの場合はアッパー大昇龍拳による空中2段攻撃、春麗では空中で恐怖の連続乗っかり（6連続は確認されている）が可能だ。

また、ダル対ダルで、せっかんからのジャンプパンチや、ブランカのかみつきからの立ち大パンチ（位置による）も入ることがある。

ひどいのはザンギ。つかみから頭突きの連続技ではまってしまう。まさにエステはめだ。

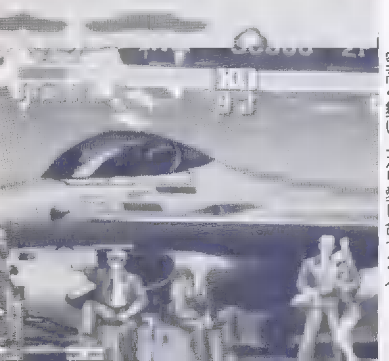
ダルシムを対戦でプレイする場合は、何としても注意しないといけない。春麗に6回も乗っかられた日にゃあ〜画面外に2人とも跳び出してしまうぞ（大気圏外脱出）。



ザンギで端に追いこんでつかみ…



放れた直後、一拍おいて頭突き。



空高く舞い上がり愛し合う2人。

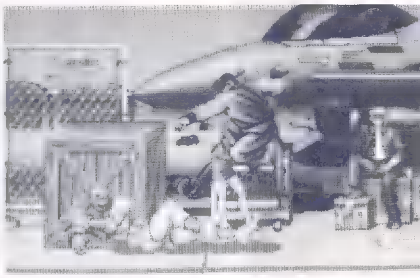
ると苦しい。リュウ、ケンのジャンプ攻撃も遠ければ逃げ大パンチ、近ければスライディングで返されてしまう。以前と比べるとかなり実力は接近しているが、ほぼ互角の展開か。

リュウのほうは、竜巻旋風脚の上昇・下降中が無敵なのをうまく利用すれば、かなりいろいろな敵と闘える。ケンのほうは昇龍拳のスキが少ないので、ザンギエフなどには有利だ。しかし、他のキャラには竜巻で入りこみにくいので押さえこまれやすい。

大逆襲に期待!?

ダルシムは各キャラに対して新たな対応策を生み出し、一気にのし上がってきた。リュウ、ケン、サガットの跳び込みはスライディングで返し、バルログ、ベガに対してはすぐドリルを有効に活用して攻める。

ストIIと比べると強敵が多くなったが、ドリルキックを活用することによって接近戦で闘えるようになったのは大きい。変幻自在の強さが加わった。



大スラ強エ〜。すいすいすべ〜る。

バルログは技の数が少なく、バック転が役に立たないのが弱点。しかし、スピードをうまく生かして飛び道具のある敵には互角に闘える。バルセロナアタックとイズナドロップをうまく使い分ければ侮れないキャラだ。

つらい敵は能力ですべて上回るブランカと、ダブルニープレスの強いベガ。ブランカはローリングとジャンプ攻撃だけでも破壊力の差がつらい。



おら〜次にゃあ〜抱きつくぞ。

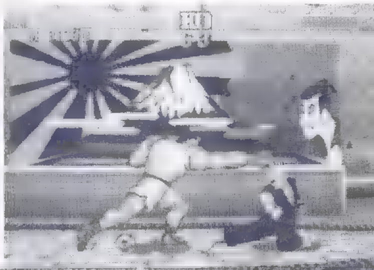
ベガは、キックなどでフライング攻撃がすべて封じられてしまうし、ダブルニープレスに対して効果的な返し方がないのがきつい。

E・本田は下位キャラには強いが、リュウ、ケン、ガイルにつらいのは相変わらず。小の手刀で跳び込んで、つかみ技やしゃがみ大パンチなどで攻める戦法が春麗、ベガに使える。強攻撃も投げ返されにくくなったので、従来の攻め方と共にジャンプからの攻め方がポイントか。

春麗は通常技が弱くなったので、百裂・背中蹴りをからめてうまく攻めないといけない。起き上がりの強くなったガイルや、四天王ではベガがつらい。他の敵なら少し実力が上回っていれば、なんとか攻め切れるだろう。

M・バイソンは、接近戦に持ちこめば強烈なパワーを発揮する。ブランカや、リュウ、ケンに対して比較的強いのが魅力だ。

いやな敵はガイル。待ちガイルをくずす手段はほとんどない。ためにためてターンパンチをたたきこむしかないか。このキャラはザンギエフと同じく、スペシャリストが強さを発揮するキャラだ。



のび〜るターンパンチ。小足払いごときで止められると思うな。

結局一番つらいのはザンギエフか。リュウ、ケン、ベガならまだいいが、やっぱり他のキャラをつぶすのは分が悪い。特にガイルは、はまりにくくなってしまったためストIIよりつらくなった。ダルシムにもしっかり対応されると勝ち目が薄い。

一気にはまらなくなったのと、起き上がり必殺技で返されるようになったのは思った以上につらかった。でも面白さはよりパワーUPしたかもしれない。



ダブルニープレスで抜けるとは、ベガひきょうなり。

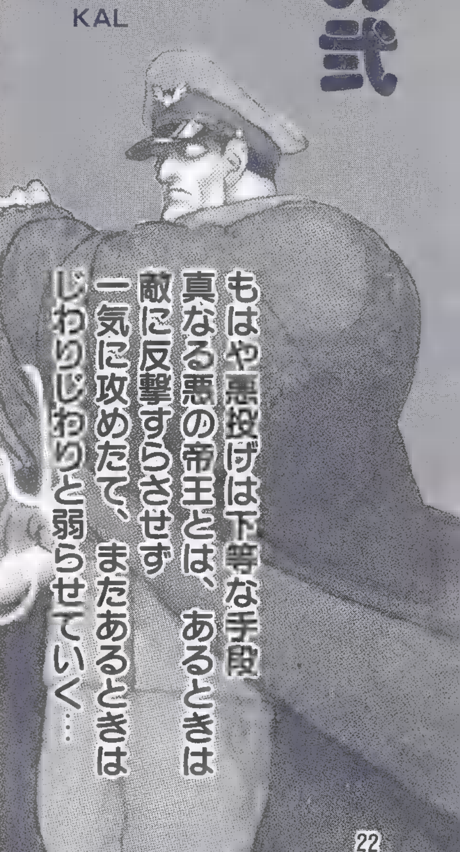
対戦！究極の心得　其の弐

サイコはめだけが闘い方ではない。

対戦ベガの美学

KAL

もはや悪投げは下等な手段
真なる悪の帝王とは、あるときは
敵に反撃すらさせず
一気に攻めたて、またあるときは
じわりじわりと弱らせていく…



第1部 サイコクラッシャーのタブー

世界を闇につつんだ後ベガは…

ベガを使ったことのある人なら、一度は経験があるであろう必殺技「悪投げ」。サイコクラッシャーで突っ込み、相手の反対側へ着地して投げる、手間ヒマのいらない殺人投げだ。

あまりにも簡単で、あまりにも強力すぎるため、文字通りあくどい投げであるというところから、この名で呼ばれている（一部では極悪投げ、とも）。

この強力無比な悪投げで、幾人もの強敵たちを打ち破ってきた、という人も多かろう。

しかし、今や悪投げの時代は終わりつつある。この凶悪極まりない投げで世界を闇につつんだあと、帝王は何を思ったか。「やはり同じように相手を倒すのなら、帝王にふさわしい、もっと激しく、強力な攻撃技が必要だ」

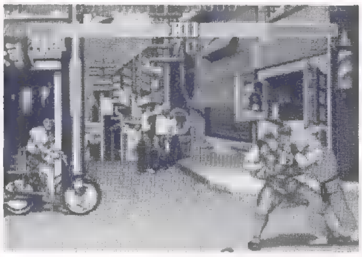
そうなのだ。いつまでも悪投げばかりでは、相手を倒す楽しみが薄れてしまう。それに、一流の使い手になると、そうやすやすと悪投げをさせてはくれない。

ではどうするか。持ち前のスピードとパワーをいかして、相手に「嫌だ!!」と思わせるほど攻め込もう、それができるのがベガなのだ。

悪投げの盲点

悪投げの盲点というより、サイコクラッシャーそのものの盲点を中心に見ていこう。

まずは悪投げだが、一部のキャラからは投げ返しをくらいやすい。サガットがそうなのだが、リュウ・ケンなどでもタイミングしだいで投げ返される。



リュウ、ケンでも投げ返せる。

要するに、落ち着いた相手にはもはや完全なる悪の殺人技ではない、ということなのだ。

その他の返され技としては、やはりリュウ、ケンの小足払い連打やガイルのサマーソルト、ブランカに対して距離をあやまれば、電撃やローリングなどもくらう。そして何より、対戦友だちを失う恐れが残っている。

まァ、実際にそんなことはないだろうが、悪投げばかりでは腕が向上しなくなってしまうのは事実だ。もし、悪投げにもっていくチャンスがない場合、もはやそのベガに勝利はないだろう。

ではどういうときが悪投げにもっていけないときなのか。また、実際多くの技で返されてしまうサイコクラッシャー自体、どのようなときに出してはいけないのか。大きく分けて3通りあるので、順に見ていこう。

その1 出だし

当然である。試合開始直後というものは、誰しも相手の必殺技を含むすべての動きに集中している。技の出始めが弱いサイコをいきなり出したところで、相手の逃げ蹴りや返し技をくらってしまうのがオチだ。

他にも、相手がいきなり跳び込んできたりすると意味がない。最悪の場合、昇龍拳やタイガーアッパーカット、イズナドロップを叩き込まれる事態もありうる。



これはいけない！最低!!

具体的に説明すると、ブランカ、ダルシム、バルログなどのようなリーチの長いキャラを相手にしている場合は、スタート時の距離でもサイコクラッシャー、ダブルニープレスともに打ち消されてしまう。



グサッ！この距離では…。

百裂系では、本田の張り手に一方的に負けてしまい、春麗のキックとは相打ちか、一方的にやられるかのどちらか。この百裂キックとの関係は、単に春麗の足の高さ（位置）によるもの。百裂張り手は、遠い場合はサイコが勝つときのほうが多い。



これはほとんどバクチだ。

ブランカからは、のび～るパンチ（しゃがみ大パンチ）をくらってしまい、バイソンからはストレート（立ち大パンチ）をくらう。



当然これもくらう。

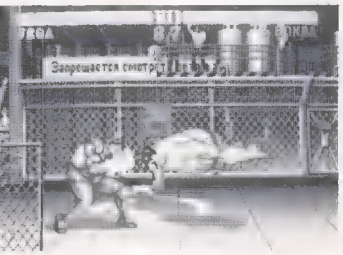
以上のことから、試合開始直後にサイコクラッシャーを出すのは、あまり有効な手段ではない、ということになる。

その2 サイコクラッシャーを読まれているとき

サイコクラッシャーアタックも必殺技とはいえ、完全無敵の技ではない。敵がおちついてサイクコラッシャーに十分対応できるようなとき、わざわざ突っ込んでいくものではない。返し技をくらってしまう。では、どんな技に返されてしまうか見てみよう。

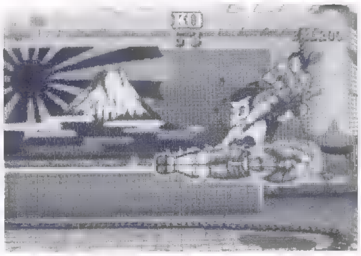
サイコクラッシャーに対応する技は数多く存在するが、それでもローリングやスーパー頭突きなどと比べれば少ないほうか。

まず、出始めが弱い、ということから、中間距離でのローリング、スーパー頭突きに負けてしまう。しかしどちら

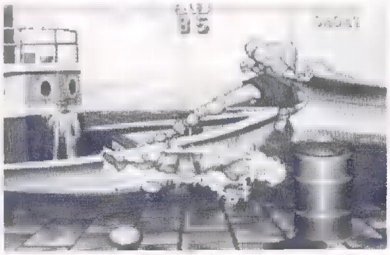


これは完全に負け。

も離れた間合いで出し合えば（サイコが完全に出ていれば）、必ずサイコが勝つ。
　次に空中技。ブランカの跳び込み大パンチ、大キック、中キック（欽ちゃんキック）、逃げ大・中キックなどで簡単


これはささる。

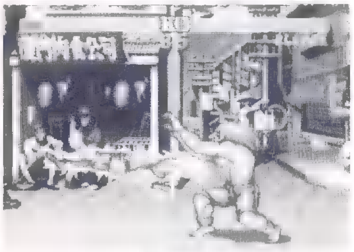
に落とされる。春麗やバルログに対してサイコを使うのも問題あり。


こやつまで！

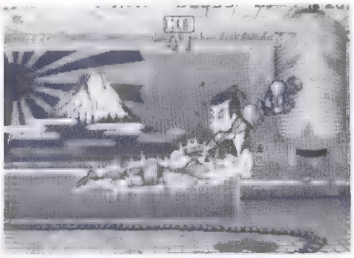
距離を合わせられると、本田やサガットの逃げ大キックが深くくい込むこともある。
　地上の技では、リュウ、ケ


しかし昇龍拳を出せばすむこと。

ンの波動拳・昇龍拳、難しいが正拳（立ち大パンチや中パンチ）でも落とされる。
　ブランカでは、立ち小キッ


これはくやしいっー

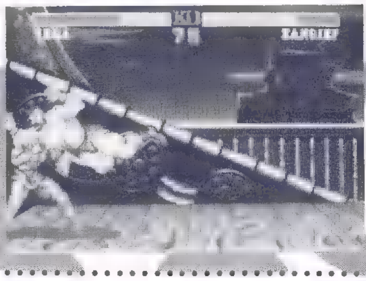
ク・大パンチ・中パンチが強い。特に立ち中パンチは比較的合わせやすいので要注意だ。
　本田は小張り手があるが、若干難しいようだ。
　ザンギエフは、ダブルラリアットで落としにくる。ザンギにサイコというのは、ほとんど奇襲といっていいだろう。
　ダルシムは、ドリルキックだけが唯一の返し技のようだ


こいつが強敵！

（スライディングやしゃがみ大パンチで抜ける、という大道芸じみたことも可能だが）。
　ガイルの場合、スタート直後の[illegible]拳が入るだけで、遠い間合いでは返し技はない。垂直ジャンプ大パンチや、ガイルキック（斜めジャンプ中キック）で合わせられることはまずない。バイソンもガイルと同じ。
　このようなことから、やみくもに出す技ではない、ということがいえる。それでも、一度距離が開いてしまえば、バイソンあたりにならバリバリ使える、かな？

その3 追い込まれているとき

1、ザンギエフ、ブランカ、バルログ、本田、ケン、サガット、ダルシムが空中からの攻撃でラッシュをかけてきた時。
2、春麗が自分の正面側（前方）にいる時。
3、全キャラ共通で、すぐ目の前で待ち構えている時。
　1の場合、とにかく相手の一瞬のスキをついてジャンプ大パンチで引き離すか、投げに来たところを投げ返す。ザンギの場合、スクリューが怖いので一度目のボディプレスをくらい投げするしかない。サイコ、ダブルニー共に出始めが弱いのと、上からの攻撃に弱いということを決して忘れてはいけない。
　2は単純に、跳び小キック


これが連続でくるだけで…。

にきたところを、ダブルニープレスで返す。
　3は、スタート直後の状況とほぼ同じ理由からくる。端に詰められている時には、やはり落ちついてダブルニープレス、ヘッドプレスのチャンスをうかがおう。

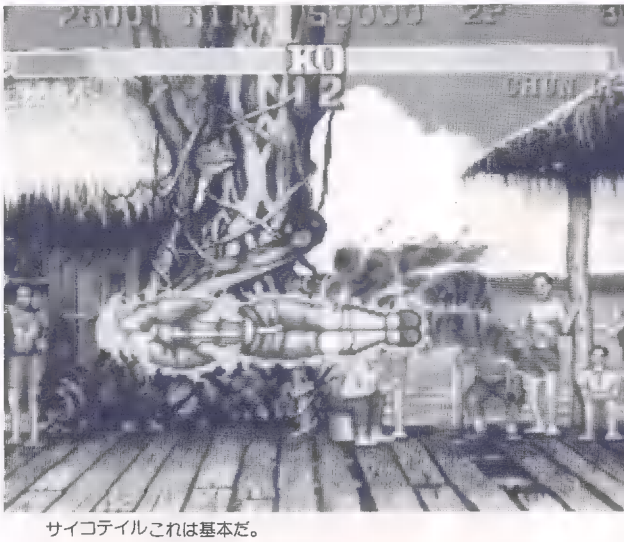
結論！

　悪投げだけでは、もはや生きていける時代ではない。次からの基礎編を読んで、破壊の王を目指してほしい。

第2部 対戦基礎講座

サイコクラッシャーの有効な使い方

　第1部ではサイコの不利な点ばかりを述べてきたが、ここでは逆に有効な使い方を説明しよう。
　まずは対空兵器としてのサイコ。これは、相手がめくりに来たときや、単に跳び越そうとしてきたときに使える。出すタイミングはかなり早め、小のサイコがいいだろう。ベガの後ろに回り込み、着地しようとしている相手にサイコクラッシャーの“しっぽ”を当てるようにするのだ。待ちベガにとってこれは重要だ。
　次に削りサイコ。相手を1回転ばせたら、起き上がりざまに重なるようにしてサイコを出す。これは先月号でも説明してある。距離と位置がバッチリなら、4回ガードサイコも有効だ。ただし入るキャラは限られており、ダルシム、ザンギエフ、ブランカ、サガット、本田、ガイルだ。しかし本田は下ガードをした時、ガイルは上ガードをした時のみ入る。4回目がガードになるか当たるかは、今のところ謎である。


サイコテイルこれは基本だ。


いつ出るのかわからない。

　位置関係は、標的となる相手がフィールド（全エリア中）の真ん中付近にいるときで、距離は画面の端と端。つまり、自分は左右どちらかの一番端にいなければならないのだ。だが、ここまで離れている状態でサイコをガードしてくれる相手というのもそうはいない。乱戦の中などで、うまく相手の意表をついて出すしかない。
　残るは移動サイコ。これは字のとおりで、このままでは追い込まれてしまう、といった場面で早めに使い、反対側へ抜けてしまうというものだ。
　サイコクラッシャーアタックについてはだいたい以上のとおりだが、一応、ジャブサイコ（立ち小パンチ→サイコクラッシャー）という連続技が存在していることだけは述べておこう。しかし、これが決まったという話は聞いたことがないので、連続技と呼んでいいのかどうかも問題だ。

ダブルニープレスを中心に攻める

　ここからは、実際に対戦でどのように動けばいいのか、その基本的な動き方を解説しよう。
　まずは何を中心に据えて攻めるか。これはズバリ、ダブ

ルニープレスだ。理由は単純明快。威力がある、2発当たる、速い、弱・中・強のボタンで距離を変えるなどして小細工がきく、といった具合だ。

　ではダブルニープレスを出した後はどうするか。このダブルニープレスという技は、ベガの必殺技の中で一番溜め時間が長い。したがって、出した直後にレバーを引いて再び溜め始めても、次のダブルニープレスが出るまではまだ間がある。この間はガイルなどと同じように中足払いや立ち中キックを出して相手をガードさせるのがいい。

　そうしたら、次にすぐダブルニープレスを出せば、一見連続技なのではないかと思えるほど素早く攻撃できる。これが基本中の基本の動きとなる。

　ダブルニープレス→中足払い→立ち中キック→ダブルニープレス…

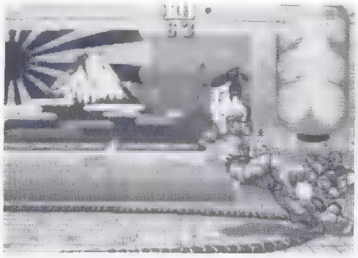


これしかねェ。

ダルシム、バイソン、ザンギエフ、春麗、バルログ、そしてベガにとっては、この動きをされるだけでも相当嫌がられるはずだ。

　だが！そこは天下のストIIダッシュ。各キャラには、ちゃんと反撃のチャンスがあたえられる。春麗やバルログなら画面の端でないかぎりジャンプで抜けることができるし、ザンギエフならダブルラリアットで一気に攻勢に転ずることもできる。それでもダルシムにだけはダブルニープレスさえ入ってしまえば(たとえガードされても)そのまま最後までもっていくことができる。

　それでは、強力な返し技を



ダルは小スラしかないか…

持つリュウ、ケン、サガット、ガイルに対してはどう攻めるか。先ほどのパターンは通用しても一回が限度。そうなるとこちら側からはうかつに攻め込めなくなるので、待ちの試合になる。

　リュウ、ケンに対しては、中間距離でうろうろして、立ちの小キックや大キックを届くか届かないかの間合いで出す。リュウ、ケンが大足払いや波動拳を出そうとすれば、その出がかりに蹴りがヒットするという寸法だ。ただし大蹴りは空振りするとスキが大きいので、普段は小・中の立ち蹴りをフェイント(小パンチなどでやるとよい)をからめて使うようにし、相手が何か技を空振りしたら大蹴りを使おう。

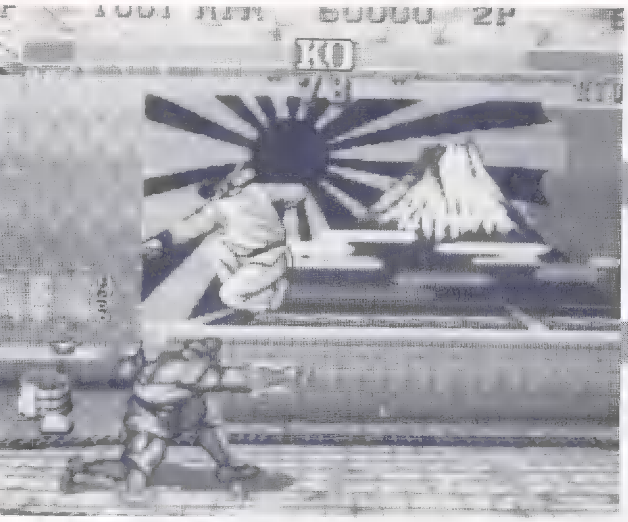
　リュウ、ケンが遠くから波



一発一発慎重に。

動拳で攻撃してくる場合は、ヘッドプレスで踏んであげよう。一回踏んだら素直に逃げて、ほんの一瞬相手方の出方を見る。続けて波動拳の構えが見えたら、もう一度踏みにいく。大抵の人はヘッドプレス後のベガめがけて波動拳を出してしまいがちのようだ。

　中間距離でウロウロしながら、立ち小・中キックで翻弄している時に、リュウ、ケンが跳び込んできた場合は、多少遠間ならすぐに垂直ジャンプ大キック(別に小・中でもいい)を出せば、まず撃墜可能。近い間合いで、相手がリュウの場合、すべてしゃがみ大パンチで返せるが、ケンの場合はやはり、垂直ジャンプの大パンチか大キックで返す。竜巻旋風脚はしゃがみ大パ



他に、ベガやガイルにも有効

ンチで返せる、というのをお忘れなく(スピニングバードキックも同様)。

　サガット、ガイルに対してはさらに待ちの色が濃くなるが、基本的にはリュウ、ケンと同じように攻める。待ちガイルが相手なら、一瞬でもサマーソルトの溜めが解除された瞬間に立ち大蹴りや、めくりからの3段(大跳び蹴り＋立ち中パンチ＋立ち中キック)を狙おう。ただし、ベガの立ち大蹴りより、ガイルの中足払いのほうが長いので、この辺には注意が必要。

　非常に攻めづらいブランカに対しては、待ちベガでいく。跳んできたらすぐにジャンプ大パンチで落とし、ガードした後ダブルニープレスの大を当てる。その後立ち小蹴りを空振りして(ブランカはしゃがんでいるとベガの立ち蹴りに当たらない)すぐ投げるといった戦法も効く。また、これは全キャラ相手に通用することだが、ダブルニーの後いきなり投げにいくといった奇襲戦法もある。しかし、スクリューや昇龍拳、タイガーアッパーカット、あるいは普通の投げ返しなどで返される恐れが十分にあるので、危険ではある。

　ザンギエフについてもう少しつけ加えておくと、本来ザンギエフ相手のときはリュウ、ケンを相手にしているのと同じように、ザンギエフの大足払いとダブルラリアットを警戒しつつ、立ち蹴りで攻める(本当に攻める、と言えるのか?)。跳んできたら、やはり垂直ジャンプキックを使う。

　春麗やバルログが後ろへ回り込もうと跳んできた時は、落ち着いてジャブで落とそう。

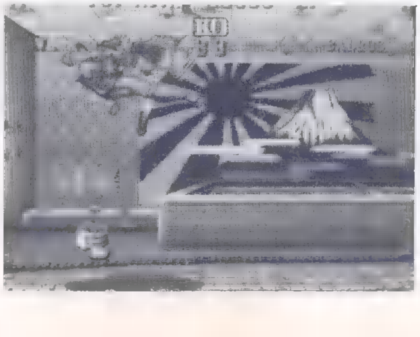


振り向きジャブ、確実。

悪の連続攻撃 ダブルニープレスを中心に攻めるのだ

地獄7段(跳び大パンチ→しゃがみ小パンチ2発→立ち小パンチ→小ダブルニープレス→立ち中キック)という恐るべき連続技を持つ帝王。これは嫌われるぞ。めくり8段が決まれば、体力を半分以上減らすことができる。

　バルセロナに跳び小蹴りなど、いろんな技をためすこと。帝王にはまだまだ秘めたるパワーが残されている。さぁ、みんなもベガ党員になろう！



すぐ跳べ！

対戦！究極の心得 其の参
新・対戦屈辱王
ザンギエフ エステティックサロンの講師となる

ダッシュにおいて、スクリューはめがなくなったザンギエフだが、新たなはめがあるのだ。名づけて「エステはめ」だ!!

師範代…オイラーズAE86レビン
講師…ネットワーカーAE86トレノ

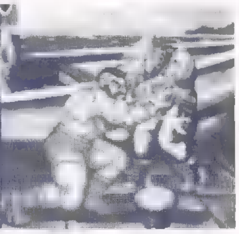
まずは、エステのやり方

エステの講師になるには、うまくぜい肉を取るための知識を覚えなくてはいけない。

腹の肉（ストマッククロー）
しゃがんで中パンチか大パンチ。

フェイスマッサージ（アイアンクロー）
立った状態で中パンチ。

仕上げ（かみつき）
立った状態で大パンチ。


まずは、お腹の肉を削って…。


そして、お顔の無駄な肉を削って…。


いただきまーす（違うって）。

エステではめる！

さて、師範代の許しも出たことだし、さっそく実践（実技）に移ろう。

ステップ1…まずは投げる
いきなり相手をつかんでもいいのだが、やはり一回投げたほうがはめやすい。
投げは、単なるパイルドライバーかしゃがみ投げ（デッドリードライブ、レッグスルー）がベスト。画面の端ならスクリューパイルドライバーでも可能。ストIIなら、どこでもスクリューからはめることができる。

ステップ2…攻撃をガードさせる
スクリューはめでもそうだが、まずは1回攻撃をガードさせなければいけない。ガードさせる攻撃は、しゃがみ中パンチか遠い間合いの立ち小キック。
しゃがみ中パンチは密着状態よりわずかに間合いを離す。そして、相手が起き上がると同時に中パンチが当たるようにする。
立ち小キックはいわゆるローキック。間合いが近いとニーアッパーになってしまうので注意。こちらは、起き上がりの必殺技を出されてしまうことが多い。

ステップ3…そしてつかむ
ガードさせてから少し近づけるので、ちょっと歩く。そしておもむろにつかめばよい。
実際には、かみつきが一番ダメージを与えやすいが、ほかのつかみ技でも、レバーとボタンをがちゃがちゃすることによって速く攻撃することができる。ただし、あまりがちゃがちゃやりすぎると、連続でつかみにいけなくなるので注意。


立ち小キックからのはめは重要。足の肉はどうでもいいって。

ステップ4…そしてはめる
つかみが終了したら、相手に近づいて立ち小キックから再びはめにもって行く。間合いの関係で、しゃがみ中パンチからははめられない。

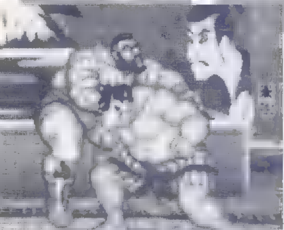
キャラ別の注意事項

もちろん相手もだまってはめさせてくれるわけがない。

●リュウ…つかみが終わったあとで昇龍拳や竜巻旋風脚をだしてくる。昇龍拳や竜巻旋風脚をわざとすかして再びつかめばよい。


昇龍拳をガードする。読みが必要だけどね。「エステはただならねエ」（リュウ談）。

●本田…はめようとすると、たいてい起き上がりスーパー頭突きをだしてくる。これは、ガードしたところで再びつかめる間合いにならない。


起き上がり小頭突きには注意。「関取にはエステは必要でないでごわす」（本田談）。

●ブランカ…起き上がりローリングアタックで対抗してくる。これもはめるとしたら、少しつらい。

■ガイル…起き上がりサマーソルトを出してくるが、ガードすれば連続ではめることが可能。

■ケン…リュウと同じだが、昇龍拳しかだしてこない分、楽といえば楽。だが、スキが少ないのでつかみにいくときは注意。

■春麗…立ち小キックのときに逃げられることが多い。連続ではめるのはきついかも。

●ザンギエフ…はっきりいってはめないほうがいい。スクリューであっさりと切り返されてしまう。

●ダルシム…立ち小キックで連続ではめようとすると、間合いによっては投げ返されてしまうことがあるので注意。


ジャンプであっさり逃げられる。「普通の女の子ならエステは必要だぞ」（ザンギエフ談）。

■バイソン…ほぼ、ダルシムと同じ。立ち小キックのときに吸い込まれる可能性がある。

■バルログ…春麗と同じで、ジャンプで逃げられてしまう。

■サガット…アッパーカットであっさりと切り返されてしまう。それよりも、勝つことが重要だ。

■ベガ…うまく立ち小キックを当てないと、ジャンプで逃げられてしまう。それさえなければ、割とはめやすい。


立ち小キックさえ失敗しなければはめやすい。「これ以上シェイプアップしてどうすんの」（ダルシム談）。

ストIIならほぼ完璧？

ダッシュでは、どちらかというとはめにくいのだが、IIでは完璧にはめることも可能だ。
コンピュータを相手にすると、連続ではめることは可能なのだが、つかんでる時間が短いのが難点だ。
まあ、基本は立ち小キックからのスクリューなので、慣れてる人ならあっさりできるかも。

ストリートファイターIIダッシュ
対コンピュータ戦 難関突破実践指南

誰にでも苦手なキャラはいるものである。対コンピュータ戦で、特定のキャラにハマってしまい、先に進めない人も多いだろう。その中でも特に難関になると思われるキャラが、リュウ、ガイル、ベガだ。その3人を敵にまわしたとき、どのように戦えば勝てるのか。今、ハマりまくっている君にピッタリのキャラ別攻略法がこれだ！

波動拳を逆手にとって反撃だ!! コンピュータ戦 リュウとの闘い方



ここが違う、ダッシュのリュウ

ストIIと同じ行動をとるのは、スタート直後に歩いて後退するところぐらい。

とにかく波動拳の連打が多い。途中で、対戦でよく使う立ち弱キックをフェイントとして織り交ぜてくる。

自分が跳び込むときは、波動拳を先読みするような感じで。完全に波動拳を見てから跳び込むと間合いによって正拳、昇龍拳、回し蹴りを使いわけてくる。

またリュウは、突然ボーッとすることがあるが、この数秒後に強の昇龍拳を出してくる。



さぁーてこの後どうしようかな？

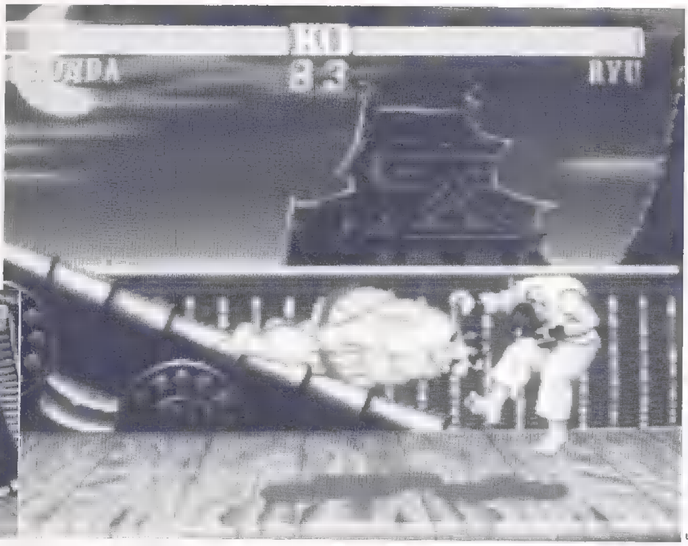
ではキャラ別に見てみよう。

同キャラ対戦 リュウ

てっとり早い方法はCPUリュウの波動拳を跳び越えて強キック。ダメージを与えたら、波動拳の撃ち合いでも勝てないが、気をつけないと2発おきに跳び蹴りを狙ってくる。CPUリュウの跳び蹴りをくらうとしゃがみ足払いも入ってしまう（ガードできない）。先ほどのボーッとした後の強の昇龍拳がきたら、落下を待ちうけアッパー昇龍拳!!

E・本田 跳び強パンチは日本の心

低次面であれば一度ダウンさせて、起き上がりきる直前に当てるような感じでスーパー頭突きの連続。手がたく行くのなら、波動拳2発1セットの2発目を先読みで跳び込む。リュウが跳んできたら、しゃがみの中パンチか、もっと近寄って立ち強チョップ。



連続ドスコイ。運が悪いと「しょーりゅー…」。

ブランカ 「波動～バシッ!! 波動～バシッ」

ブランカはジャンプが早いので、波動拳を普通に跳び込めば間に合う。跳び込みは強パンチで。

できそうなら2段、3段攻撃を狙ってみるのもいいだろう。リュウが跳んできたら、近ければローリングアタック、遠ければガードや強パンチなどで対処する。



跳び込みのサバイバルクロー…。

ガイル 「波動～ソニックバン!!」

波動拳をソニックブームで相打ちして裏拳or回転足払い。

または、リュウの近くでジャブ連打すると足払いしてくるので、足が通り過ぎたら歩いて近づき投げ。

そのほかに、画面端へ追いつめたらしゃがんでジャブ連打。

一度ジャブを止めると、何を思ったかバックジャンプするが、場所は画面端。これは垂直ジャンプとなってしまい、リュウはまっすぐ降りてくる。そこを無情にサマーソルトでザックリ。



バックジャンプしたのに…。

ケン 「おお、リュウなぜこんなところに?」

リュウを使ったときと同じ。だが、昇龍拳が伸びるので、波動拳を越えてジャンプ強パンチ昇龍を狙ってみるのもいいだろう。

春麗 美しい足を見せて勝負に勝て

対リュウは全キャラ中最も簡単と言っていいかもしれない。スタートしたら歩いて、立ち中キック。するとリュウは回転足払いを空振りするので、そこを歩いて投げ。立ち中キックは立ち弱キック、立ち弱パンチでもよい。



「ほほほ…そこでそうやって一生回ってればいいわ♡」

ザンギエフ
足を見せてビビらせて吸え

これも春麗の応用。近づいて立ち中キック。すると回転足払いがスカる。それをその場でスクリューパイルドライバー。画面端ならハメに持っていけるぞ。



ダルシム
再び足げにされる日が…

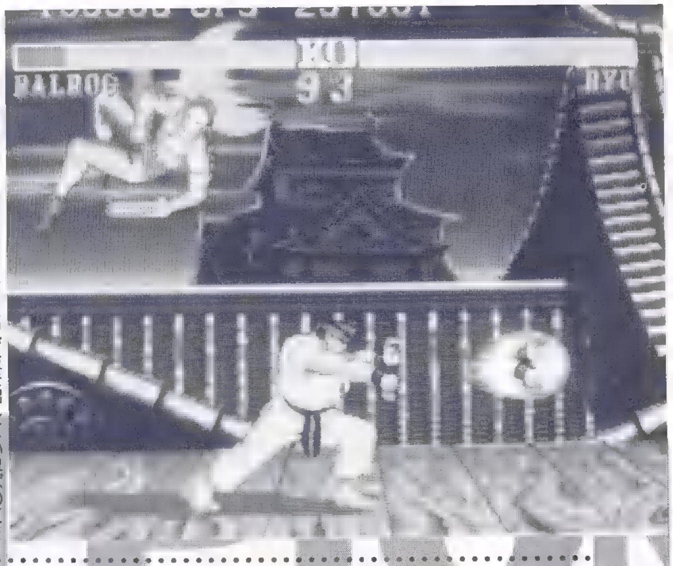
ひたすらヨガファイヤー。跳んできたら立ち中キックor立ち強パンチなどで返す。間合いは遠め。波動拳を先読みしてスライディングも可。

バイソン
連射の切れ目が命の切れ目

画面端でしゃがみ弱パンチ連打。途中で止めればリュウがバックジャンプするので、そこをダッシュアッパー。

バルログ
イズナで投げ捨てる

主にイズナドロップで攻める。波動拳を待ち、撃ってきたら、リュウの背中側へ向かってフライングジャンプ。空中で1回ガチャッとレバーを入れてリュウの背中側から投げる。次はまた起き上がりきったときにリュウを跳び越すようにすると起き上がり波動拳を撃ってくる。イズナは常に背中側から投げるようにすると成功しやすい。



後ろ向きにリュウが技を出していればOK!!

サガット
「はどータイガーはどータイガー」

余計なことをするよりも、素直に波動拳を跳んでキックが一番堅実な方法。サガットならば波動拳を見てからでも間に合う。グランドタイガーショット→タイガーアッパーカットも一応可能。ただし、波動昇龍拳よりもタイガーアッパーのタイミングを遅らせる必要がある（対戦サガットのページ参照）。

ベガ
「カン!!ポイカン!!ポイ」

中サイコクラッシャー→投げ、またはヘッドプレスのあとリュウの後ろへ落下して投げ。



降りてきたら着地投げ。

波動拳を撃ち続ける限りお前に勝ち目はない!!

リュウの波動拳はほぼ2発1セットであることを利用して常に波動拳にどう対処するかを念頭に置いてプレイするようにしよう。

ちなみに自分がピヨらされて、リュウがジャブを2発出したら投げ、ジャンプしてきたらアッパー昇龍拳が待っている。

跳ばぬなら跳ぶまで待とうガイル少佐
コンピュータ戦 ガイルとの闘い方



基本はストIIと一緒

ガイルを相手にした場合、ストIIとそんなに大きな違いはない。

しかしタイムが減ってくると、つかつかと歩いてきてジュードースルーというのが多い。

対戦のようにソニックブームを撃った直後に跳び込んでき



き、きたねえ!!

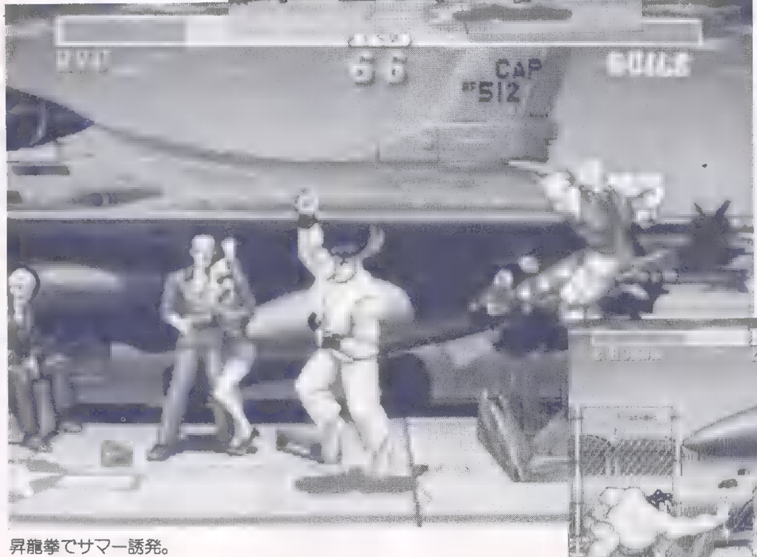
も、なんとサマーソルトを溜めずに出してくる。

時間が減ってくるとこちらに関係なく■手に跳びこんでくるモードがある。このときが反撃のチャンスだ。スタートしてしゃがんで待っているとジャブ×2~しゃがみアッパーがよくくるが、このときのしゃがみアッパーを転ばせればよい。

リュウ
昇龍拳でサマーソルトを誘発

基本は波動昇龍拳でいける。以前ガイルに使えた、しゃがみ弱足払い連打で回転足払いを止める方法は、できなくはないが非常にやりにくい。

ガイルを一度倒したら写真くらいの間合いで弱昇龍拳をうつ。すると、ガイルが起き上がりサマーソルトを出すのでこれを再度昇龍拳（他の技でも可能）。



昇龍拳でサマー誘発。

E・本田
しゃがみ中キックを「ちょっと待て!」

ひたすらしゃがんで待ち、タイミングよく中パンチをポンポンと押す。するとガイルは回転足払いをしてくる。これに本田のしゃがみ中パンチが当たって、ことごとくダメージを与えることができる。

跳んできたら近づいて立ち強パンチ（チョップ）でたたき落とせる。



足払いをことごとくストップ!!

ブランカ 野性児も時にはガマンが必要だ

これも待ちタイプ。しゃがみの足技で追い払う。踏んできたら、ローリングアタックか、ワイルドダンス（立ち強キック）で返す。

こちらが倒れているときに跳び込まれたら起き上がりローリングが使える。

ガイル 待ちガイルで陰険に!!

スキをみつつ、画面の端へ下がる。ソニックブームはこちらのソニックで相打ちするか、バックジャンプ（結局垂直ジャンプになるが）で避ける。近づいてきたらしゃがみ弱、中キックで追っ払う。跳んできたらリフトアッパー（しゃがみ強パンチ）か裏拳、溜まっていればサマーソルトでもいい。



裏拳でも返せる。

ケン 「でんでん」をジャンプ

攻め方としてはリュウと同様で行ける。ちなみに、倒れているガイルに跳び込みたい場合は、次のようにすればよい。

ガイルを投げなどで倒す。ガイルは倒れるときに「でんでん」と2回バウンドする。この2回目のバウンドが終わった直後にジャンプで跳び込んでキックorパンチ。これでガイルは起き上がりサマーは出さずにガードする。ガードしたらすぐに足払い（これはリュウ、ケン用で、他はキャラによって跳び込みのタイミングは異なる）。

春麗 原点に返った方法が確実

ストIIでやってた初期のパターンが通じる。画面端でしゃがんで元キック。跳んできても元キック（orしゃがみ強パンチ）。または歩いてくるガイルをジャンプ弱キックで跳び越える。すると、ガイルは立ちサマーソルトを出してくるが、春麗と入れ替わるような感じで空振りする。そこを後ろから空中投げ、か着地投げ。



元キックで止める。

ザンギエフ 跳んでくるのを待て!!

ソニックブームを撃ってきたらダブルラリアットでスカす。あとはひたすらしゃがんで待ち、投げにきたらしゃがみ中キックを防ぐ。ガイルがしびれをきらせて跳び込んできたら、立ち弱パンチ（チョップ）で落として一歩前進。落下してくるガイルにしゃがみ弱足払い～スクリュー。または倒れたガイルの起き上がりに、めくりのボディプレス。するとガイルの起き上がりサマーソルトを消すことができる。

ダルシム 火の玉で追いつめろ!!

間合いを開けてヨガファイヤー連射、跳んできたら強パンチor立ち中キック。跳びモードに入ったらヨガファイヤーを撃たずにひたすら中、強キックではたき落とす。

バイソン サマーをスカらせて攻撃だ

近寄ってきたらしゃがみ弱or中パンチで押さえて、ジャブ×2～リフトアッパーがきたら、アッパーにしゃがみ強キックを入れる。倒したらガイルに近づいて、起き上がりをバックジャンプ。するとガイルはそれをサマーソルトで返そうとするが外れる。そのガイルの落下を攻撃。跳びモードに移ったら、立ちアッパー（中パンチ）かダッシュアッパーで。

バルログ サマーを恐れずイズナでGO!!

始まったらガイルを跳び越すようにフライングジャンプ。ガイルの頭から背中にかけて落ちるようにイズナドロップ。ただし、ガイルが画面端にいるときは極めて成功率が低いのでダメ。



頭上付近から吸いこめ。

サガット グランドタイガーで押しまくれ

サガットを使うと結構楽。画面端へ追いつめてグランドタイガー。跳んできたらタイガーアッパーカット。かわりにしゃがみ強パンチでもよい。

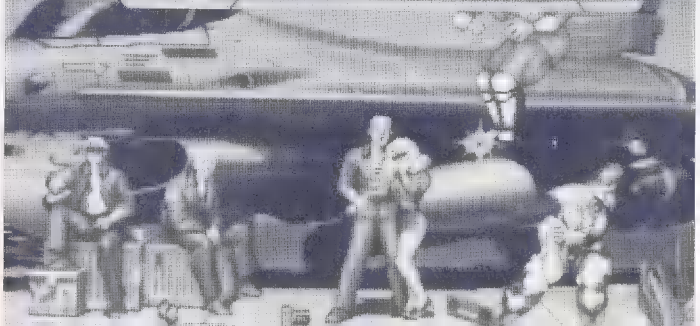
間合いは波動昇龍拳よりも若干遠めくらい。



タイガーアッパーカットを出せない人はしゃがみ強パンチ。

ベガ どちらにせよ、はめ…

ヘッドプレスから背中へ落ちるように移動して着地投げ。または、ダブルニープレス→しゃがみ中キック→立ち中キック→ダブルニー…を連続して画面端でずっと続ける。面倒だが手がたいと言えば手がたい…。

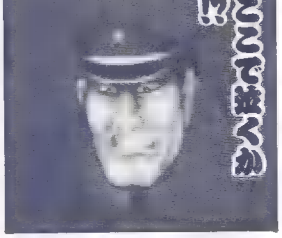


この後うしろへ回りこんで投げ。

試合後半が勝負どき!!

対ガイルは跳びモードまで待つのが手がたい。ソニックブームを跳び込むと立ちサマーソルトがくるんだから、待ちプレイも仕方ないのかな?

最後の大ボス登場!!ここで泣くか笑うかそれは君次第!?
コンピュータ戦 ベガとの闘い方

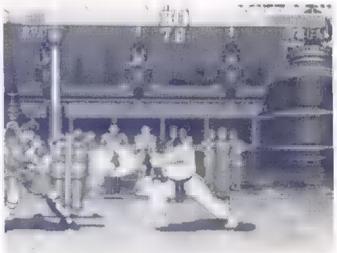


ダブルニー野郎からヘッドプレス野郎へ

ストIIではダブルニープレスを多用してきたベガ。今回はヘッドプレスを主に使ってくる。その他は常にスタスタ歩いてきて投げを狙ってくることも多い。また、同じ必殺技でもヘッドプレスをガードしても体力が減らないのに対し、ダブルニープレスはガードしても減ってしまうのでパーフェクト狙いの人は気をつけよう。

リュウ
主人公の本[illegible]、[illegible]昇龍拳でトリカゴだ!!

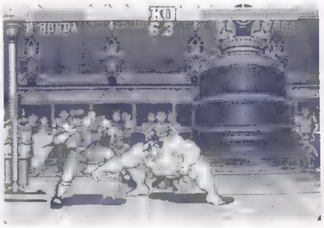
とりあえず端へ追いこんで波[illegible]昇[illegible]拳でトリカゴにすれば[illegible]ち。画面端以外なら、ジャンプパンチ(キックでも可)で跳び込んでしゃがみ回し[illegible]り。



対戦でもリュウのトリカゴはイヤだよね。

本田
気を抜けない相手、用心してかかれ!!

手がたくいくのならジャンプパンチ(チョップ)からの[illegible]の総取り(しゃがみ強パンチ)で転ばせる。

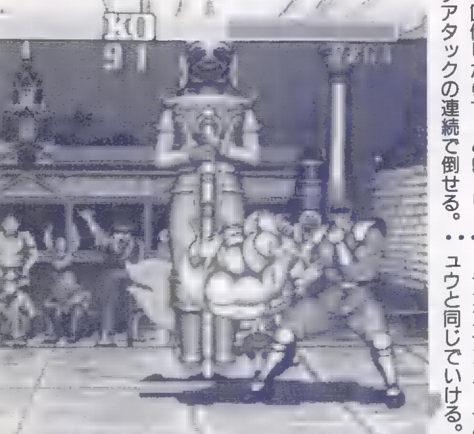


足払いじゃなくて[illegible]の総取りで転ばせる。

ブランカ
シャララ、シャララ、シャララ…

他はスーパー頭突きの連続というギャンブルもある。

1回倒したらずっとローリングアタックの連続で倒せる。

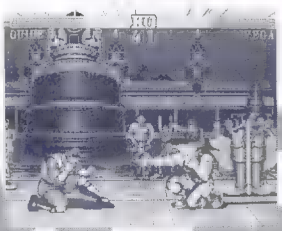


「おうぁ～お～、おうわぁ～お～」

ガイル
しゃがみ中キック復活?

またはベガの起きあがりにジャンプ系の攻撃をガードさせてビーストテイル(強足払い)。

ベガを引きつけてしゃがみ中キックしてベガのヘッドプレスを誘う。それをガードして投げ。または、ベガがつかず離れずの間合いに入ったらしゃがみジャブ一発→すぐサマーソルト。ベガはサイコクラッシャーを出してくるのでそこにザックリ入る。他は画面端に追いつめてしゃがみジャブ連打、ベガが跳んだらすぐサマーソルト。



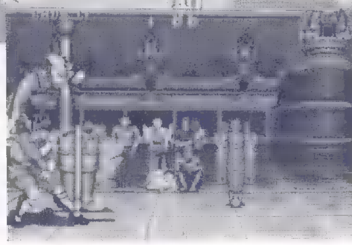
すぐサマーソルト!!

ケン
「しょーりゅ、しょーりゅ～しょ～…」

弱の昇龍拳→中の昇龍拳でドラゴンダンス。その他はリュウと同じでいける。

春麗
空ジャンプ投げでパーフェクト

しゃがんで待ち、歩いてきたらしゃがみ中キック。ヘッドプレスがきたらガードして投げ。[illegible]へ行ったらベガへ向かい空ジャンプして着地投げ。

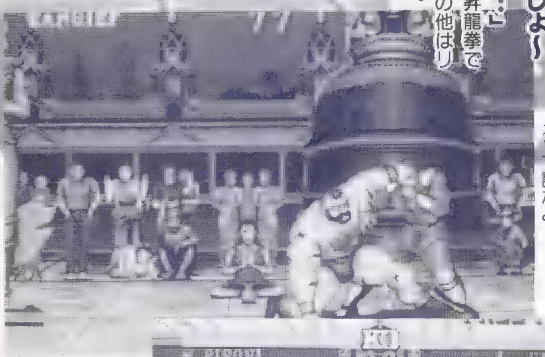


なぜかガードするベガ。

ザンギエフ
新3段ではめて勝て!!

一度倒したらベガの起き上がりにめくりボディプレス→しゃがみ弱キック→ダブルラリアット。弱キックの後の足を引っこめるグラフィックがキャンセルされるので連続技として入る。

ボディプレスはめくらないとベガから離れてしまい、[illegible]後のダブルラリアットが入らないようだ。



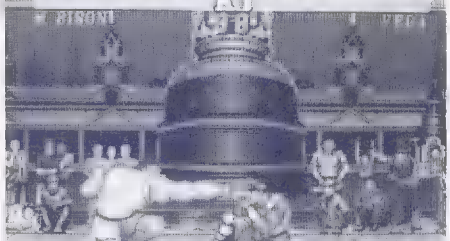
ベガの天敵ザンギエフ。「きたねえ、ハメザンギだよ(ベガ談)」←世間じゃあんたのほうがきたねえって話だよ…。

ダルシム
ヨガはめ健在!!

しゃがみのパンチでヘッドプレスを誘発し、画面端へ追いこむ。端へ行ったらヨガファイヤーから投げ。ストIIでベガにやると登り蹴りで返されてしまったが、ダッシュではガードする。投げたら再度ヨガファイヤー。

バイソン
手がつる…連射あるのみ!!

一定の間合いに入ったらしゃがみジャブ連打。そうするとサイコの[illegible]えのときにジャブが入る。少しでもダメージを与えたら立ちジャブでタイムオーバーまで待っても良いが…。



しゃがみガードするベガのヒザの上の辺りにバイソンの拳がくるくらいの間合い。

バルログ
イズナしかないか!?

イズナドロップでひたすら投げまくる。ただし、ベガがジャンプ中だったら様子を見たほうがいい。イズナに行くところを蹴られるのがオチだ。

サガット
やはり基本はリュウ、ケンと同じ

端においこんでグランドタイガーからのタイガーアッパーカット。一度倒したらジャンプキックで跳び込みガードさせ、立ち弱キック→タイガーアッパーカット。弱キックの2発目に当たる足がキャンセルされて投げ返そうとしているベガにタイガーアッパーカットがバッチリ入る。

ベガ
真の悪の帝王は赤か緑か…?

中サイコクラッシャーからの投げか、ヘッドプレスからの着地投げ、または端へ追いこんでダブルニープレスからしゃがみ中キック、立ち中キック、またダブルニー。ちまちまけずる。

ヘッドプレスを誘うのがコツ

今回のベガは、ヘッドプレスを誘い、ガードして落ちるところを投げたり転ばせたりするのが基本。ここで書いたワンポイントアドバイスは他のキャラに対してもできたり、他の技の組み合わせで同じことができたりする。これらはあくまで一例に過ぎないのでほかにもいろいろと試してほしい。

これを読めば1コインに半歩近づくかも

月いち対（たい）COM道化術

くだらなくどうしようもない技。それははかない。その技を極め、あくなき野望へと驀進せんとする民のため、ついに決行のときはきた。いざ読み進まれい。

C・LAN

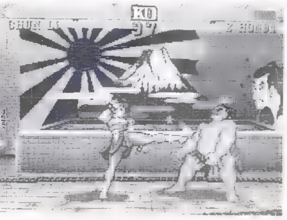
まーこのコーナーは、コンピュータ戦の手足とでもいおうか、トレンドパターンのようなものも含めつつ使えるパターンを紹介していこうという趣旨のもとに構成されたページだ。1ページしかないからさっそくいこう。

VS E・本田

使用キャラ…リュウ、ケン、サガット、春麗

まずはリュウ、ケン。立ち中パンチ（ストレート）がぎりぎり当たるくらいまで近づいてペシ、ペシ……と当てる。レバーは入れっ放し。E・本田は大パンチ（チョップ）を出そうとするところに当たるわけ。4回当てるとピヨるから好きに料理してあげよう。

次は春麗。リュウ、ケンと同じ要領で立ち小キックでやればよい。ペチ、ペチ…という情けない音とともに確実に死に近づきつつあるE・本田が実に哀れだ。



時間がかかるし、たまにくらうし……まあお笑い技やね。

最後はサガット。要領は他のと同じ。立ち中キックで行う。これを出すと、E・本田はしゃがんでよけた後バックジャンプしようとするのでそこに当たる(2回1組)。端まで追いつめたら中キック↓アッパーカットでもよい。

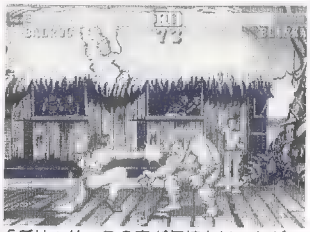
VS E・本田、ブランカ、サガット

使用キャラ…バルログ

やることはどのキャラに対しても同じ。

まずバックジャンプする。敵はつかつかと歩み寄ってくるので、そこをしゃがみ大パンチでグサ、グサ、グサと3回突き刺してピヨらせる。

大パンチは爪の先がギリギリ当たるくらいの間合いで出すこと。



「グサッ!!」この音が気持ちいーんだ。

1回ピヨらせた後はモードが変わって通じなくなる場合もある。

VS ザンギエフ

使用キャラ…四天王

実はバルログ大爪パターンと同じ。バックジャンプで距離を開けてリーチのある技を叩き込んでやろう。

バイソンは立ち大パンチ、バルログは例によってしゃがみ大爪、サガットは立ち大パンチ、ベガは立ち大キックだ。

少しでも間合いが甘いと大足払いで転ばされるので、思いっきり遠くで出すつもりでいい(特にバイソン、サガット)。



転びたくなければ間合いに注意すること。

VS ベガ、春麗、ダルシム

使用キャラ…ザンギエフ

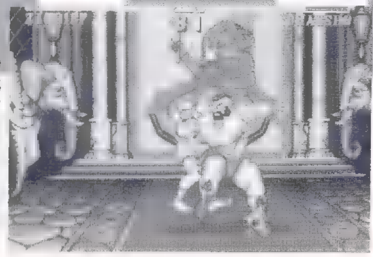
とにかく近くで転ばせる。その起き上がりにめくりボディプレスを当てる。これはたいていガードされてしまうが、その後コンピュータは投げ返しを狙っているので足元ががらあき。そこに小足払いダブルラリアットでまた倒す（キャンセル技）。ダッシュならではだ。

ピヨっていればほかのキャラにも使えるが、バルログにだけは小足払いとダブルラリアットの間に投げられてしまうのでできない。

VS サガット

使用キャラ…リュウ、ケン

はっきり言ってどうしようもない技なのだが、まず端へ行って、サガットが歩いてきたら逃げ小パンチを出すと、アッパーカットを出したサガットにペチッと当たる。ブランカの欽ちゃんでもできる。ほんとーにどうしようもない。



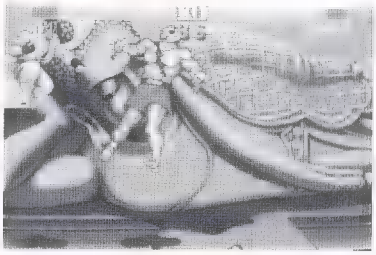
対戦の屈辱技にも最適だ。コンピュータVSベガ編にも載ってるのでそっちも見よう。

ボーナスステージ編 ドラムカン(だけだが)

使用キャラ…ザンギエフ

まずドラムカンの上に乗る。そこでダブルラリアットで移動すると空中で回っている。ここで3つのボタンを連打。もし成功すれば、空中でずっと回っていられるぞ。素晴らしいぜ（ハァ〜）。

ドラムカンに登るときは燃えて登るかバックジャンプで登る。そうしないとひっかかってしまい登れない。



他のパンチでも小以外の蹴りでも一応できる。

使用キャラ…サガット

左下のドラムカンを最初に壊そう。ただしこのときに、残りのどのドラムカンにも傷をつけないこと。

壊れたら中にめり込んでアッパーカット連打。一様にダメージを与えられ、5コのドラムカンが一斉に壊れてチラツキまで見られる凄まじさだ。

関係ないが、左下の1つを壊してめり込んだ状態でタイガークラッシュやサマーソルトを出すと……。



跳べないサガット。でも背は高い。



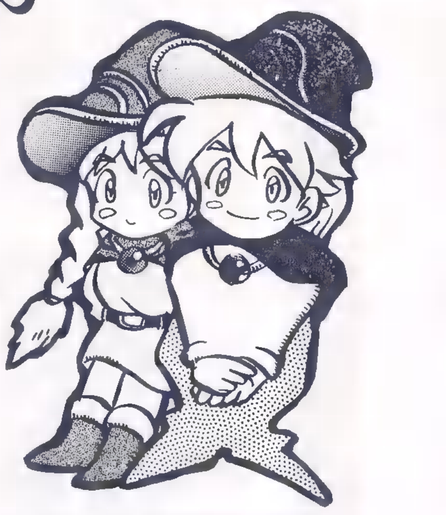
ザンギエフ秘奥義「回転的浮遊旋風剛腕」。

最終ボスの肉ダンゴが超つらい

魔法警備隊

©IREM corp.

ガンホーキ



初めのうちは、5面のボスが難しいと思う。が、ホーキ回転を確実に出せれば、グンと楽になるぞ。

RIK君

今回は、前回少し説明不足だったと思う3面後半、3面ボスのところから始めたいと思う。

3面後半 誘導弾ガメ地帯

誘導弾ガメは、1匹撃ち逃すと、追いつめられやすくてとても嫌だが、キチンと出現場所を覚え、ため撃ちorホーキシュートで1匹ずつ処理すれば恐れることはない。

具体的には、基本的にため撃ちで倒し、誘導弾ガメが、首を完全に出してから撃つこと。首が出ていない状態では、誘導弾ガメにダメージを与えられない。

出現順は、前から3、右下から2、下から1、前から2、下から1、前から1、の順。問題なのは、下からくる2匹。下からの2匹に対しては、ホーキシュートで。覚えてすばやく対応すること。



下からの誘導弾ガメに要注意。

■3面ボス■

先月号で書いたこととほぼ変わりはないのだが、まず速攻で頭2つを壊す。頭が画面に出現する前からホーキシュートをめり込ませる。



頭にめり込ませるようにホーキシュート。

これで、頭につぶされるより先に2つとも壊れるはず。

そのあと、新たな頭が出現するので、そこへホーキシュートを当て続ける。頭が出てきたら、そこへため撃ちを撃つ。頭が画面外へ消える前に一気に破壊すること。

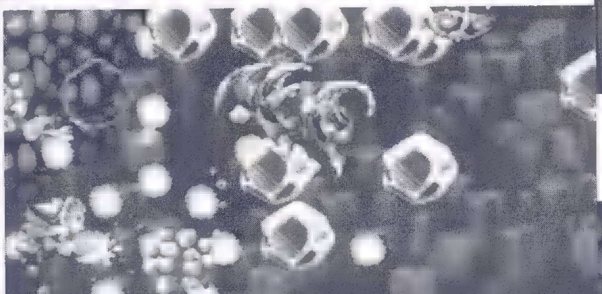
頭さえ破壊すれば、あとは風船爆弾にさえ気をつけていれば倒せる。

ボスが第2形態に変化したら、先月も書いたように、画面下で左右の動きでよけつつ、ホーキシュートで攻撃する。ボスの頭が本体の上部から出たときは、画面右下へ逃げること。

stage4 SEABED ―海底―

このステージは海底が舞台。ステージが始まると、アイスキューブ(氷)、マーメイド&ボーガナイト（人魚の背に乗った騎士）が出現。ボーガナイトは、撃ち逃すと画面外に消えるまで矢を放ってくるので、確実に殺していきたいところ。しかしアイスキューブが分裂するのでとてもジャマ。

そこでどうすればよいかだが、まず、ボーガナイトに関してはホーキシュートでできるだけ殺していく。このとき通常ショットはため撃ちをスタンバっておくこと。そしてアイスキューブに追いつめられそうになったら、ため撃ちを使用する。



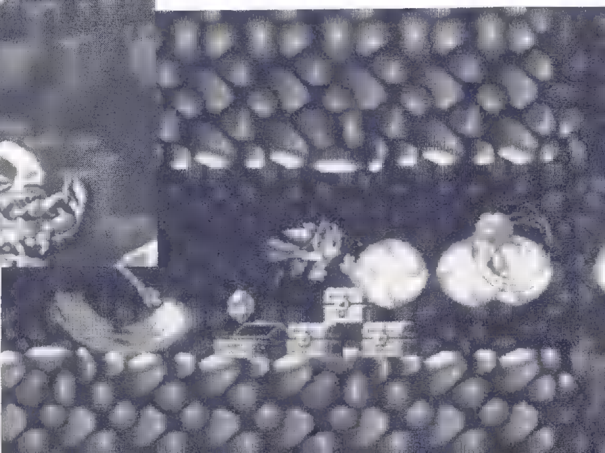
追いつめられたらため撃ちをファイアー。

しばらくすると、アイスキューブがなくなる。ここで油断すると、次にくるエイにやられるので注意。

このエイは、速い速度で画面を横切りつつ弾を出す。しかし、この弾は通常ショットでも撃ち壊せるので、ショットを連射していればOK。後ろからこられたら、当然ホーキシュートで対応する。

次に、せまい地形を抜けなければならない地点にくる。

この地点は、前後からエイが突進してくるので、同じように、前方へは通常ショットを連射、後方へはホーキシュートを放ちつつ進む。



前はショット、後ろはホーキシュート。

次に、分裂する泡をはく魚（アブク・フィッシュ）が出現する。初めに下から4匹。次に自機の周りを囲むように出現する。

どちらも、出現と同時にホーキシュートで1～2匹倒し

写真ー①ため撃ちを撃ったら右上にホーキシュート。

て、囲まれないようにする。そのあとにそなえて、残りの魚もホーキシュートで倒しておく。

そのあとは、沈没船が出現。ここはまず、目の前のザコ編隊にため撃ちをきめ、すぐに右上に出るザコ編隊にホーキシュート(写真ー①)。次に目の前にくるガイコツは、頭を撃たないとダメージにならないので、頭を狙って撃ち込む。

次に上から死神がくるのでホーキシュート。同時に目の前に出るガイコツをショットで攻撃する(写真ー②)。

この場所は、これくらいパターン化しないとつらい。



写真ー②死神をホーキで撃ちつつガイコツも撃つ。

4面ボス

4面ボスは、大ダコと、氷の女王。まずは、大ダコが登場する。

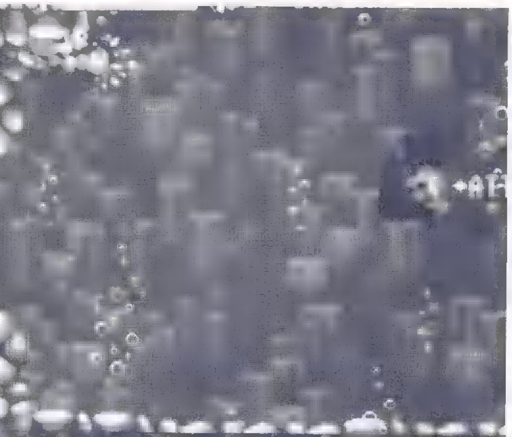
大ダコの攻撃は、画面内を動き回りながら足を伸ばして、自機を引き込もうとしてくる攻撃のみ。対処法は、画面内を逃げ回りつつ、ため撃ちで攻撃。足につかまったら、ホーキ回転で逃げる。くれぐれも、ホーキシュートは使わないこと。ホーキ回転ができなくなるからだ。

大ダコを倒すと、氷の女王が登場。こいつの弱点は、背中にくっついてる変な生き物だ。こいつが氷の女王を操っているのだ。

ここは初め、左上で待ち(写真ー③)、目の前と、下にくる氷をそれぞれため撃ちとホーキシュートで壊す。

しばらくすると、ボスが左側へきて、背を向けた状態になるので(写真ー④)、背中の目玉めがけてため撃ち&ノーマルショットを撃ち込む。

それほど連射しなくても、連続でダメージを与えていれば、意外とあっさり倒せるはず。



写真ー③ここで待ってて、



写真ー④ここぞとばかりに攻撃。

stage5 CASTLE ーお城ー

ステージが始まって少しの間は、ザコ編隊が多数出現。写真の位置で通常ショットを撃つ(写真ー⑤)。真後ろからザコが2匹出るので体当たりされないように。

次に、ステージ1にも登場した、風船ネコと、魔女の混合攻撃がくる。ここは、画面左上で、ホーキシュートを右に撃ち魔女を倒しつつ進む。風船ネコと、ネコの出す風船は、左上にいれば当たらないので無視して進む。

城内へ入ると、コウモリがぶら下がっているところでいったん画面がストップする。

ここは、右上と左上からいきなり死神が現れるので、画面中央やや上よりで待ち、死神が出現したらまず左上のほうにホーキシュートを当てる(写真ー⑥)。

次に下から回り込んで、2匹に同時に当たるようにため撃ちを当てる。この間、下にあるニセ宝箱は無視すること。

そのあとは、コウモリが何匹か出現するが、すべてホーキシュートで処理し、ため撃ちをスタンバっておくこと(これは、次に出現するスケルガストンにそなえるため)。

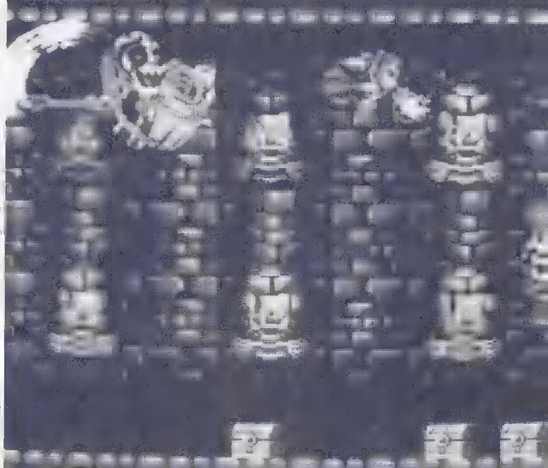
このスケルガストンは、耐久力がかなりあり、撃ち切れなくてつぶされるケースがよくある。こいつの弱点は、ズバリ、腰にある頭だ。ここをため撃ち+ホーキシュートで攻撃すれば、下半身は壊れるので、つぶされる心配はなくなる。余裕があったら、上半身も壊すといい。

スケルガストン地帯を抜けると、天井が下がってくる地帯へ出る。ここは、ザコを撃ちつつねばり、つぶされそうになったら最後はホーキ回転で逃げればいい。

そのあとは死神が上から1匹、下から2匹出現する。上のほうをため撃ちで先に倒すと楽。



写真ー⑤このへんでショットを撃つ。



写真ー⑥左上の死神にまず1発当てる。

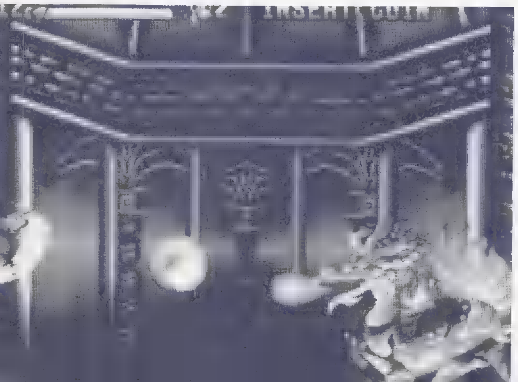
5面ボス

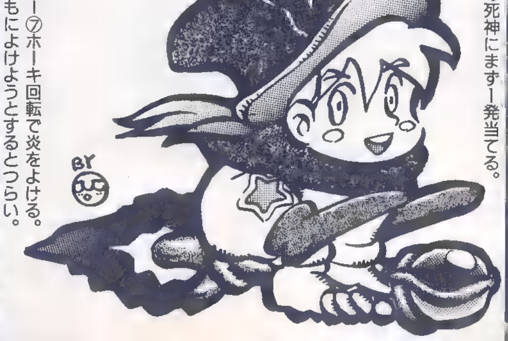
まず初めは、壷のような物がたくさん、ぐるぐる回りながら弾を出してくる。これにはため撃ち+ホーキシュートで。左で追いつめられたら早めに右へ切り返さないと、弾の動きを見切れずに死ぬことがあるので注意。

さて、次が問題の5面ボス、キリング・キリンの登場。

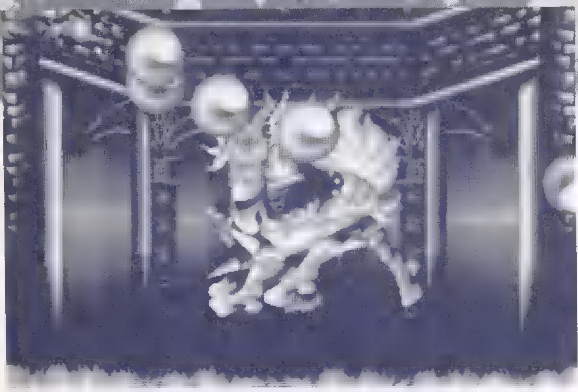
こいつの攻撃は、口からの素早い炎、体当たり、そして体当たり直後の青い炎ばらまき、の3つ。この中で、青い炎は、画面下に落ちるとそこから火柱を出すので注意。

戦い方は、基本的に画面中央付近で戦う。この場所で、ボスが炎を1発出したら、ホーキ回転でよける。よけたらため撃ちを1発当てて、また中央に戻る、を繰り返す(写真ー⑦)。





写真ー⑦ホーキ回転で炎をよける。まともによけようとするとつらい。



青い炎がきたときは左上へ逃げる。



ボスの体当たりは、上下の2通りに分かれる。上下どちらにくるかはわからないので、画面中央で戦うというわけ。

体当たりがきたら、とりあえずホーキ回転。無敵時間中にボスが下にきたなら上、上なら下によける。

体当たりのあとは、青い炎ばらまきがくるので、このときだけは、画面一番上に逃げる。画面左上なら、火柱には当たらないし、青い炎もめったにこない（きたらホーキ回転）。

と、以上のことをキチンとやればこのボスは倒せる。ポイントは、いかに炎や体当たりに反応してホーキ回転を出せるか、だ。素早く、確実にホーキ回転できるようにしよう。

Stage6 FORTRESS —砦—



最難関!!ここさえ抜ければ!

初めは、例によってザコ編隊が大量に出現。

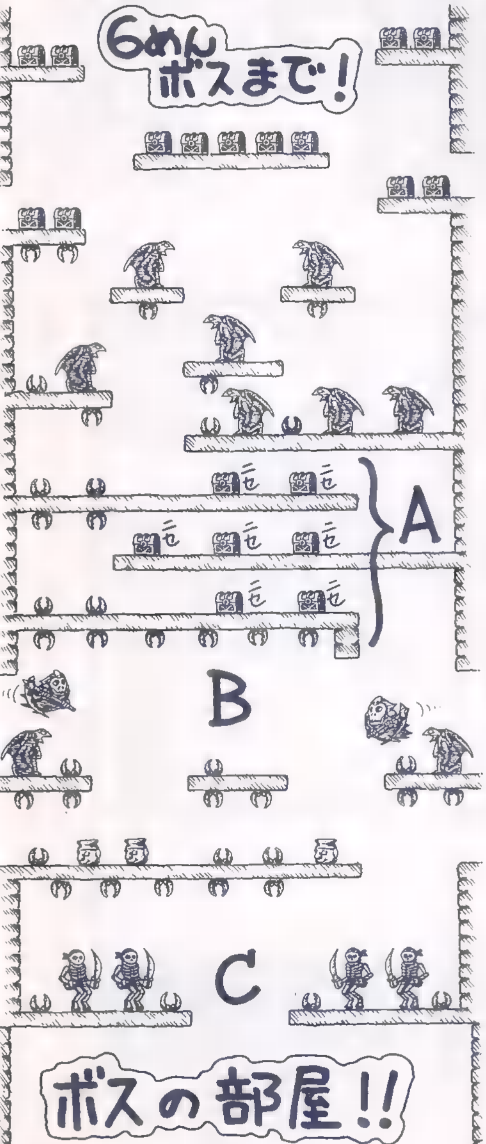
そのあと、魔女が何匹か出現するが、このあたりは問題はない。

ここからが、このゲーム最大のヤマ場ともいえるであろう地点。大量の誘導弾ガメ+スケルガストン2匹が出現する。

この地点に関しては、とにかく出現地点を覚えてもらって、ため撃ちなどで対処してくれ、としか言いようがない。少しでも対処が遅れるともうアウト。

スケルガストン2匹を越えると、ボスの城への入口である神殿が見える。この神殿は、真上から真ん中のすき間にホーキシュートを、ヒット&アウェイで撃ち込む（写真―Ⓑ）。

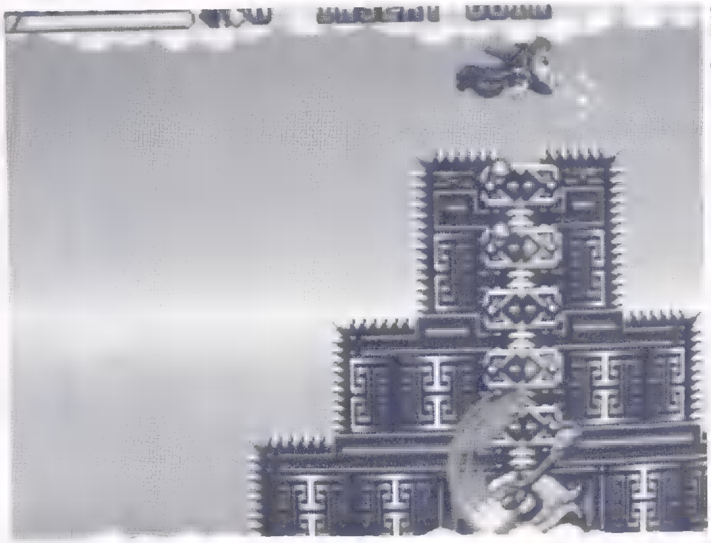
城の中については、マップを載せたのでそれを参考にして、先手必勝で攻撃しよう。



Ⓐ地点のニセ宝箱は、自機に反応させないように、天井にくっついて通過する。アリジゴクについてはバックファイアーかホーキシュートで。

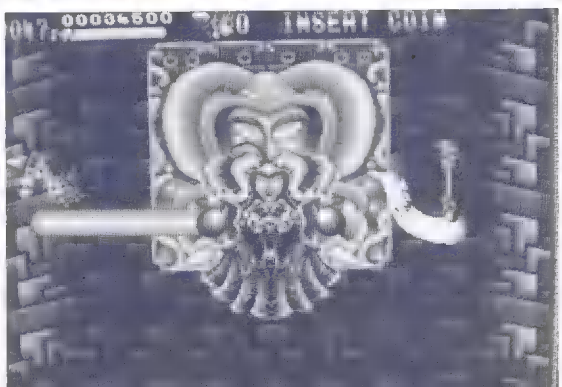
Ⓑ地点は、死神が左右下方より出現するので、回り込んでため撃ちで攻撃する。ホーキシュートで死神の動きをとめてから撃つと楽。

Ⓒ地点。ここは初めにアリジゴクをホーキシュートで壊す。そのあと、真ん中を下方向へガイコツを無視して通り過ぎる。すれ違いざまに正面のガイコツにため撃ちを当ててもいい。そのあとは、壁際にホーキシュートで撃てばいい。



写真―Ⓑこのようにして、弾をよけつつ攻撃。

■最終ボス デス・マリア■



このボスは、3段階の攻撃がある。

1段階目の攻撃は、左右の丸いところからのレーザー3連射+ザコを生んでくる攻撃。

この攻撃のときは、自機をボスのレーザーを撃つところの真横より少しずれた位置でレーザーをよけつつ、ため撃ちで攻撃。なぜため撃ちかというと、ため撃ちの連発している間はスローがかかり、レーザーがよけやすくなるため。

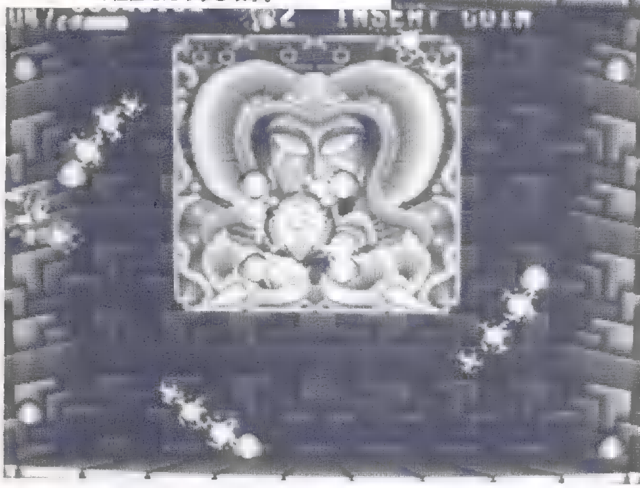
最終ボス、1段階目。

ガンホーキ

　言い忘れたが、このボスの弱点はレーザーを撃つところ。
　2段階目の攻撃は、レーザーとザコにプラスして肉だんごを画面内にバラまいて攻撃してくる。この肉だんごが硬いのでやっかい。自機のほうへ飛んできたらため撃ちで早めに壊したい。
　3段階目は、ボスの周りをぐるぐると、自機を引きよせる磁石のような物を回して攻撃してくる。このときは写真の位置で、ため撃ちのみで攻撃する。磁石が近よったら、すぐにホーキ回転してよけること（写真ー⑨）。くれぐれも、四隅にある黒い磁石にはつかまらないように（ホーキ回転でも逃げられない）。
　もしつかまってしまったときは、ボス本体に引き込まれる瞬間にホーキ回転をすれば、なんとか助かる。
　このボスは、何としてもレベルMAXでたどり着きたい。レベルMAXなら、ボスの1段階目は最大ため撃ち1発で、2段階目は最大ため撃ち2発程度で倒すことができる。
　それ以下のレベルだと、肉ダンゴのところで押されがちになる。こーなったら、あとは、"気合"だ。



2段階目。肉だんごを壊しつつ撃つ。



写真ー⑨3段階目。この位置でため撃ち攻撃。



最後に――

　最後にひとこと。このゲームは、いかに前半の面でスピリッツをためておくかが結構重要。レベルMAXになった状態でさらにスピリッツをためておけば、死んだときの次の自機のためのストックとなるので、後半死んだときに役に立つ。
　とにかく、スピリッツをたくさん取ることを心がけよう。

第2回　ゲーメスト杯争奪
全日本ストリートファイターⅡダッシュ
チャンピオンシップ参加登録証
（実施店控）

ふりがな		使用キャラ名
名　前		

キ リ ト リ

第2回　ゲーメスト杯争奪 全日本ストリートファイターⅡダッシュ チャンピオンシップ参加登録証

（本人控　大会当日は必ず持参すること）

ふりがな	
名　前	
年　齢	才
住　所	
電話番号	(　　　　)
使用キャラクター名	
実施店番号	
予選大会実施日	

※太線のワク内は必ず参加者が記入してください。

キリトリ線

◆GAMEST◆8月号プレゼント◆

◆115ページのゲーメスト8月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。裏側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
　①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：バンプレこのキャラなんとかしてくれ(P.46参照)。

キャラ名	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行
（8月号）

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

エントリーNo.

キリトリ

本店の大会において（優勝、準優勝）したことを確認し、10月11日の決勝大会に出場する代表選手と認めます。

店長または担当者印

印

受付印

店名印

ボスの"一撃"が大きすぎる〜〜〜

ニンジャコマンドー

後半のこり3面は､体力回復がほとんど出ない｡できる限り慎重に進もう｡

RIK君

まずは、前回の補足を。エジプトの面で、中ボスに対し、巻物を使うのが有効、と書いたのだが、あれは巻物の出現がランダムらしいので、確実な手段としては使えない。

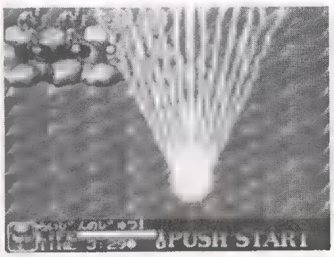
そのほかは特にないのだが、原始時代の中ボスで、ボスの投げて来るザコは、撃ちに行くよりも、よけたほうが無難。

STAGE 5
三国時代

このステージは、途中川を渡らないといけないのだが、川の中では自機の動きが両端に遅くなってしまう。こういう時こそ、バク転を使うのだ。意外と忘れられがちだけど、結構使えるぞ。

ステージが始まると、弓矢を持つザコが3人1組で画面右上から2回出現。ザコが出た時点で止まって撃つ。

川に入ると、小舟に乗ったザコが、画面左右より出現する。確実に竜巻神拳を出さないとつらい。次に、青色のザコが、分銅のようなものを投げてくる。この分銅は、自機の通常弾を防ぐので、ここはやはりため撃ちだろう。



青いザコにはため撃ちで攻撃。

船の上からのザコに対しては、船に竜巻神拳を当てて船を壊してしまえば上のザコも死ぬ。確実に行こう。

上陸すると、馬に乗ったザコが出現する。こいつはよけると自機に体当たりして来るので、通常弾をバリバリ撃ちつつ進む。

中ボスだが、攻撃は2つ。体当たりと、剣を地面に突き立てて、地ひびきを起こしての攻撃。地ひびきのほうは、真正面にいなければ大丈夫。

しかし、この中ボスは3人いるので、時間がたつにつれ3人の動きがバラバラになり、よけるのがつらくなってくる。すなわち、速攻で倒さないと難しい。出現と同時に、雷神の術を出しつづけること。こうすれば、1回目の体当たりが来るころまでには全滅できる。



この面の中ボスは3人いる。速攻命。

その後、門を壊して進むと、左右からは爆弾を投げるザコ、中央からは馬に乗ったザコが来る場所に出る。ここは、左右どちらかの爆弾ザコを集中的に撃つ。馬にも十分注意。中央を抜けようなんて間違っても思わないこと。

さてボスの呂布だが、まずは出現と同時にため撃ちを連発する。呂布がヤリで攻撃し



通常ショットが防がれてしまう

目指せ！全キャラクリア
レイア・ドラゴンの場合

ここからは、目指せ、全キャラクリアと題して、各キャラ（レイア、リュー）のポイントを書きたいと思う。

ポイントとなる点はいくつかある。

まずレイアを使う上で、不利な点としては、ボスで、長期戦を強いられてしまうということ。信長、5面中ボス、呂布など、自機の通常ショットを防いでしまうので、どうしても長期戦になってしまう（レイアは基本的に、ジョーのため撃ちに対して、通常ショット連射の、紅蓮分身を使用するため）。

第二に、斜め前方への攻撃に乏しいということ。このため、斜め前方からザコにせまられたり、最終面の移動砲台が撃ちにくかったりと（一応ため撃ちで撃てる）、不利な点が出る。

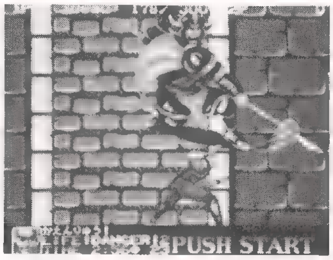
第三に、常に通常ショットを連射して、紅蓮分身を出しつづけないといけないので、手がつかれるということ。㊟付きならば問題ないのだが、NEO・GEOに連射付けてる店はあまり見かけないし…。

逆に有利な点もいくつかある。

第一に、常に紅蓮分身を出していれば、ボスでスローがかかるということ。ボスでは長期戦になりがちなのだが、このことによりだいぶラクになるはず。

第二に、通常ショット（紅蓮分身）の破壊力が結構あるので、正面からのザコに撃ち負けることはないということ。

第三に、常に紅蓮分身を連射して出していれば、敵の出すコインがすべて大コインになるということ。これにより面クリア後の体力回復は心配

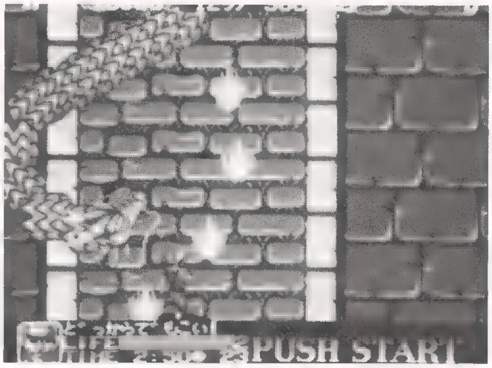


STAGE5のボス、呂布。ヤリをふり上げたら忍術を使う。

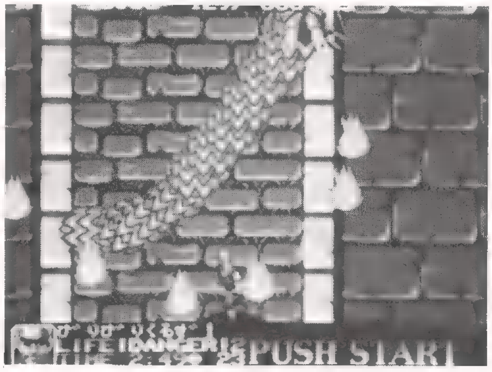
て来たら（ヤリをふり上げたら）、Cボタンの忍術を使う。これでボスの攻撃をかわし、再び雷神の術で撃ち込む。キチンと撃ち込んでいれば、ここで呂布の体力は150になるはず。呂布の体力が150になると変身し、龍となっての攻撃に変わる。

龍になった後は、まずは頭に向かって雷神の術を一撃。その後写真の位置で攻撃をかわし（この間もスキあらば雷神の術を使う。写真―①、②）、ボスの3回目と4回目の炎は画面左寄りの位置でかわす。ボスが左へ戻って来たら、再び撃ち込み、炎をはいたら忍術を使う。これで終わり。もし撃ち込みが足りなくて、ボスがまだ死んでいなくても、忍術を使っている間に雷神の術をためておけばOK。

とにかくこのボスは、忍術の使用が大きなポイントとなる。ノーミスで抜けるには最低でも2回は忍術が使えないとキビシイ。このことを頭に入れて、5面ボスに来るまで、ザコの攻撃には十分注意、体力満タンでボスに挑みたい。場合によっては忍術を3回使ってもいいと思う。攻撃を食らうよりずっとマシだ（1発で体力は半分以上減る）。



写真―①ここでいったんかわして…。



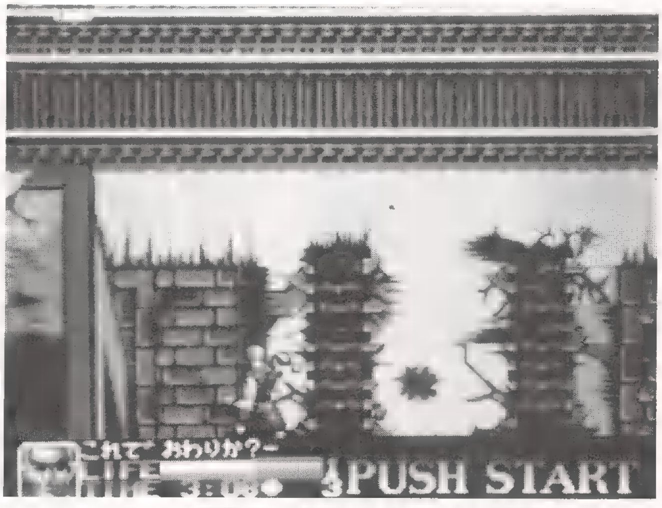
写真―②次にここでかわす。

STAGE 6
第2次世界大戦

STAGE6は、第2次世界大戦が舞台。戦車や兵隊共が押し寄せてくる。

この面で気をつけたいのは、ノーマル弾を撃つザコが、自機のすぐ近くにまで来ることと、火炎放射兵は確実に殺していかないと、火炎で連続してダメージをくらう点。

どちらのザコも、結構硬いので、押されるとつらい。出現したら、確実に殺してから進むことを心がけていこう。



写真―③この位置でいったんストップ。中ボスにそなえる。

始まってしばらくは、ノーマルザコ、手榴弾ザコ、戦車の混合攻撃が続く。中でも手榴弾ザコには要注意。戦車のほうに気をとられていてやられた、なんてことのないように。戦車は雷神の術2発で壊れるので、そんなに急いで壊さなくても大丈夫。あせらずにいこう。

しばらくして、中ボスである装甲列車が登場する。巻物が出てすぐの、線路が見えたらいったんストップ。

ここの中ボスは2台出現するので、同時に出現させないように少しずつ画面をスクロールさせる。最初は左から出現するので、自機を左はじに位置させ、雷神の術をためて待つ（写真―③）。

そしてボスが出現したら、雷神の術を連続で3発ボスに浴びせると、ボスの弾が来るので、右へ少しずつずらしながら攻撃すること。ためはレ

なし、となる。

総合的に見ると、通常ショット（および紅蓮分身）が強く扱いやすいが、それなりに不利な点も多いキャラといえる。

しかし紅蓮分身の強さは本物。ザコは問題じゃない。あとはボスの攻撃をどうやってかわすかだが…。



ファイアウォールも見た目より使える。

目指せ!全キャラクリア
リュー・イーグルの場合

さて、リュー・イーグルの場合だが、爆烈究極拳は出せるようになっただろうか?リュー・イーグルは究極拳が出せないと最弱のキャラになってしまう。逆に究極拳さえ出せれば…。

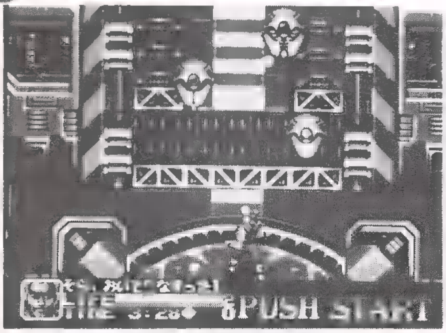
このキャラの弱い所は、対ボス戦において、究極拳が出しづらいということ。ため撃ちを連射していればいいジョーなどと違って、ボスの攻撃をよけつつも究極拳のコマンドを入力しなければならないので、初めは苦戦するだろう。特にエジプト面のミイラなど、体当たりして来るボスが非常につらい。

さらに弱い点として、ため撃ち（爆烈覇王拳）の"ため"の時間が長いことがある。リューは通常ショットもあまり強くないので、ため撃ちにたよりたくなるが、その際にため時間が長いということは非常に不利。ザコに追いつめられるようなこともしばしばある。

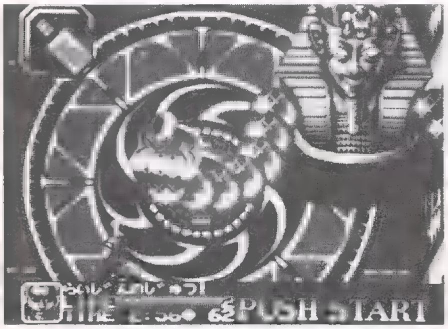
しかし、究極拳を出せるようになれば、ボスに速攻でダメージを与えることができ、ボスが攻撃をする間もなくカタがつけられる。さらに、ザコに対しても撃ち負けることもなくなる。

というわけで、究極拳の出しかたのコツのようなものを。

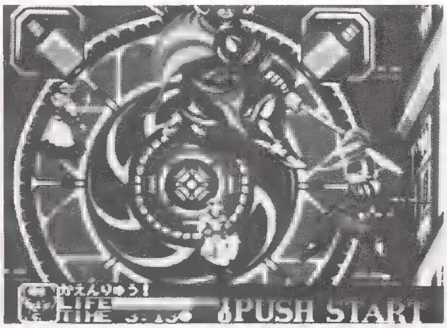
まず、究極拳の入力うけつけ時間は結構長いので、落ち着いてゆっくりやっても十分



移動砲台の弾には要注意。



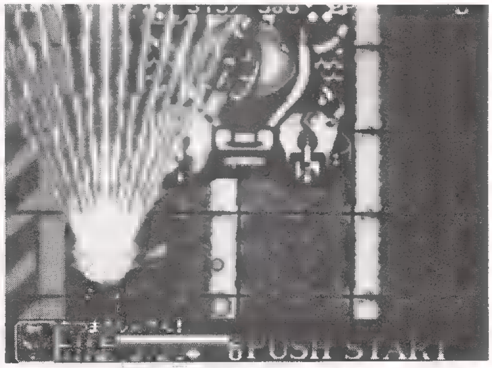
エジプトのボス、ファラオ。問題ない。



写真―⑤攻撃が来たらすかさず忍法。



STAGE6のボス、スパイダータンク。まずは一発。



写真―④このへんでもう一発。

バー右斜め下でもためられることを利用すればカンタン。このことを次の右から来るほうにも繰り返す。

中ボスを抜けてからボスまでは特に問題ない。戦車と火炎放射兵のたくさん出る場所で、一度に多くの敵を出してしまうとつらい。確実に一匹ずつ倒していくこと。

スパイダーが走り寄って来たら、ボスの、スパイダータンクの登場。

まずはスパイダーが乗り込んでいる間に雷神の術をため、実体化した瞬間に一発。

次にボスが攻撃してくるので、少し左にずれた所でもう一発■つ（写真―④）。さらにもう一発当てたら、そろそろ危ないので忍術を使用。これで左はじの砲塔は壊れたはず。壊れていなくても、起き上がりで雷神の術を当ててやれば、真ん中の主砲もろとも壊れるはず。

これで残るは右はじの砲塔のみ。この砲塔の弾は、自機と軸が合った所で曲がってくる。このことさえわかっていれば余裕でかわせる。ポイントは、速攻で左はじおよび中央の砲塔を壊すこと。まともによけようなんて、間違っても思っちゃいけない。その場でオダブツだ。

STAGE 7
未来
マルスコーポレーション

いよいよ最終面。そのまえに一つ。この面は体力回復が一切出ない。そればかりか、いままで登場したボスたちが、たてつづけに再登場してくる。

はっきり言ってこの面ノーミスクリアはつらい。下手にノーミスを狙うよりも、一機つぶす覚悟で、忍術を有効に使っていったほうがよい。一応ノーミスパターンを載せるが、初めのうちは原始時代のボスで一機つぶすぐらいの気持ちで挑むこと。

さっきも言ったがこの面は体力回復が出ないので、この面にきた時点で体力満タンかもしくはそれに近い体力がほしい。

始まってしばらくは、手榴弾兵、ノーマル弾を撃つザコ、移動砲台、火炎放射兵の混合攻撃。ここではノーマルザコの体当たりと、画面外から来る移■砲台の弾に注意すること。

扉を壊した所で、ライオンの大群が来たら、エジプトのボス、ファラオの登場。

こいつはほとんど変わっていないので、今までどおり左手を先に壊して■ち込めば、あっさり死んでくれる。口から出す12方向弾には十分注意すること。

次にひかえるボスは、三国時代のボス、呂布。

出せるということ。次に、レバーの入力は四つの角にきっちりと入力すること。通りすぎるだけではなく、角でいったん止めるような感じでやること。経験上、右斜め上が入力されていない場合が多いようである。

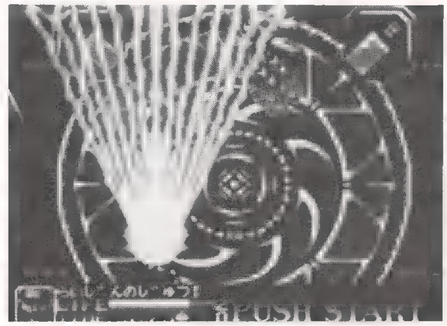
あくまでも、あせらず、ゆっくり、とね。

ジョーやレイアに飽きてしまったら、やはりリューを極めたい。この上ない爽快感を君も味わってみよう。

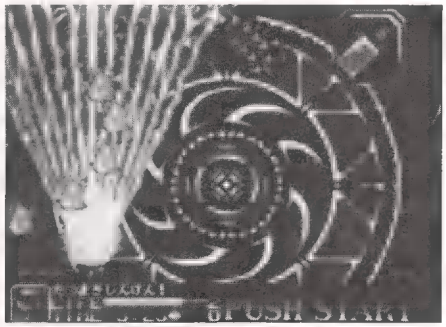


究極拳が出せれば無上の喜び。

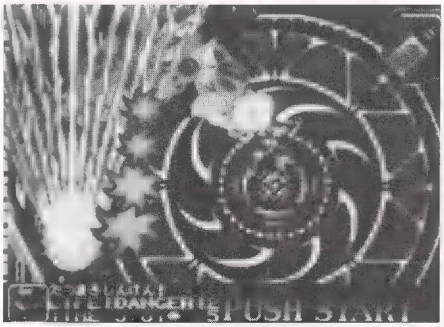

リューはボス戦で究極拳が出せるかが勝負。



写真—⑥まずは一撃。



写真—⑦つづけてもう一撃。



写真—⑧まず炎を左へよけて…。



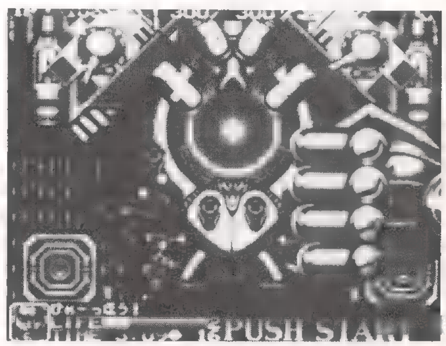
写真—⑨2回目の炎＋体当たりはやや左寄りで。



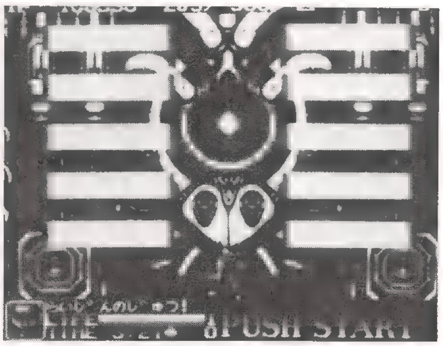
写真—⑩3回目の炎も左によけ、



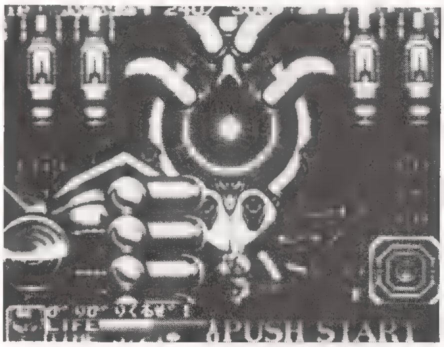
写真—⑪最後は正面に行って撃つ。



最終ボス、メインコンピュータ。



砲台が開いたらレーザー。



パンチは右、左、右、左、とくる。

こいつがかなりやっかいで、体力は200と少ないのだが、弓矢ザコが同時に出現する。

　こいつに対しては、忍法を使用する。まず雷神の術を2発当て、呂布が攻撃して来るのですかさず忍法を使う。これで呂布の体力が100になり、龍に変身するはずだ（写真—⑤）。

　龍になったら、まずは[illegible]に一撃（写真—⑥）。そしてボスが左に移動するので、それに合わせてもう一撃(写真—⑦)。そしたらまたすかさず忍法を使う。これで終了。炎はよけるのがつらいので、こうするのが一番確実。

　次に登場するのが、一番の難関、原始時代のボス、ファイアードラゴン。ここで忍法を使いたい所だが、そうもいっていられないので、ザコを倒しつつボスを攻撃する。詳しくは写真を見てほしい（写真—⑧〜⑪）。

　しかしこのボスは、わかっていてもなかなかよけづらいものがあるので、ザコがきたら忍法を使ってもいいと思う。一発食らうことを考えたら、忍法を使ったほうがずっと有効。ムダ死にはさけたい。

　さて、その後は再びノーマルザコ＋移動砲台の攻撃。このノーマルザコは特に気をつけたい。地形が狭く弾をよけるのが困難だ。

　さらに火炎放射兵がくる。これもまたやっかいで、自機のすぐ近くまでくる。一匹ずつため撃ちで処理する。

　さあ、いよいよ最終ボス、メインコンピュータとの対決。忍法一回使用で、残りはため撃ちで倒す。

　まずはこいつの攻撃パターンを。4カ所の砲台からのノーマル弾。砲台が開いてのレーザー。左右からのパンチ。この3つ。

　パターンとしては、まずは雷神の術を2〜3発当て、危なくなったら忍法を使う。さらに雷神の術1〜2発で4カ所の砲台を壊す。そしたらあとは左右からのパンチをよけつつ、雷神の術を連続で当てる、といった感じ。もちろん砲台が開いたら中央でレーザーをよける。このパターンでやれば、パンチとレーザーが同時にくる前にボスを倒せる。

とにかくボスは速攻でカタをつけろ!

　最後にこのゲームのコツは、第一に、ボスに対して長期戦を挑んではいけない、ということ。ボスに対しては、初めに2〜3発撃ち込んで、危なくなったら即忍法。とくにこの5面〜7面のボスは、まともにやったら歯が立たないくらいなので、忍法の使用は重要。そのためにも、ザコの攻撃などを食らわないようにすること。

　第二に、ボスの一撃は、忍法2回分に値する、ということ。ボスの攻撃を食らうぐらいなら、忍法を使ったほうが絶対に得。危ないと思ったら忍法を使おう。

　以上のように、キャラ別に見た場合では、ジョーはため撃ち、レイアは紅蓮分身、リューは[illegible]烈究極拳。と、それぞれ得意な技が違うということがわかったと思う。それぞれの得意技をいかした戦い方をすれば、全面クリアはそう遠くはないぞ!!

イラスト提供：ビデオシステム開発
（先月のイラストもでーす）

スペシャルウェポンを極めて弾よけあるのみ!!

石井ぜんじ

ソニックウイングス

**とにかくスペシャルウェポンの使い方かポイント
状況を把握して効率よく使え**

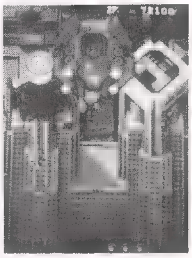
ソニックウイングスは、スペシャルウェポンの使い方がポイントとなります。耐久力のあるボスには使わないとつらいし、スペシャルウェポン自体各面1つずつしか出ず数が少ないので使いまくるわけにもいきません。

そこで、どこでボンバーを使うべきか、どこでケチるべきかを中心に今回は説明していきます。かなり前号の記事とダブル部分もありますが、できれば前号を参照しつつ参考にしてください。

日本ボス
スーパーX改

このボスは、攻撃力の強い機体なら3面目でもボンバーを使う必要はありません。長びいた場合にはボンバーを使います。

まず、左のビルに重なってボンバーのアイテムを取り、次に右のビルのパワーUPを取ります。米1Pの場合は1面にこのステージがくると最強になっていず弱い。左のビルだけ壊してください。


英2Pはビルに重ならずにサブウェポンで破壊。アイテムは右上で取る。


このとき、はりついて撃ちこむ。

アイテムを2つ取ったら、ボスが下に近づいてくるまで近づいて連射します。ここでの撃ちこみが大切。

下までボスがきたら、左に逃げます。その後はボスの正面にいるとヤリを突き出してきて怖いので左からショットをかすらせてダメージを与えます。

次にボスは、レーザーを出しながら左に動いてきます。ここで左にいっしょに動きながら撃ちこみますが、画面の左側までいってもボスの形態がばらまき弾に変わらない場合はスペシャルウェポンを1発使ってください。

ばらまき弾の形態になったらガンガン撃ちこめば、ほとんど一気に倒せるはず。

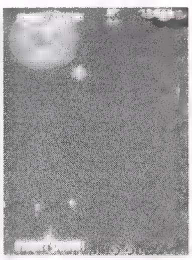
アメリカボス
ニュージャージー

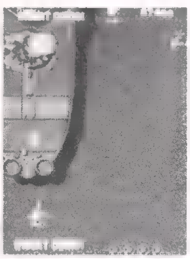
砲台が多いので、どんどん壊していかないと時間がたつにつれ苦しくなってきます。攻撃力が強いキャラは当然有利です。最強パワーUPをいかに持続させるかもポイントです。

ボスの手前に輸送機がパワーUPを持ってきますが、この輸送機を少し遅らせて倒しておきます。そして、パワーUPアイテムを画面に泳がせておき、最初の砲頭を壊した後に取るようにします。こうすれば最強パワーUPを長持ちさせることができます。

このテクニックは日本2Pの真尾などに特に有効です。スピードの遅い機種はパワーUPを逆に取り逃がさないように注意しましょう。

戦艦は時間がたつにつれ下のほうに降りてきてよけづらくなります。日本1P、スウェーデン2Pなどは追いこまれたらスペシャルウェポンを使ってください。パワーUPをうまく持続させればどの機種でもスペシャルウェポンなしで倒すことが可能です。


ここらへんで戦闘機を倒す。


砲頭を壊したころアイテムが取りやすい位置に来ている。

イギリスボス
爆撃機バルカン

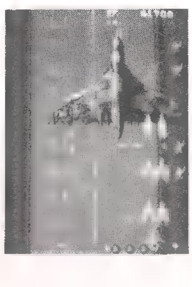
どの機体もスペシャルウェポンがいらないボスですが、簡単なボスというわけではありません。このボスは、常に危ないのでウェポンを使うタイミングが絞りづらいのです。



このボスでは、ショットパワーの強さより処理速度の速さ（どれだけスローがかかるか）がポイントです。米2P、日本2Pが怖く、スウェーデンの2人がスローがかかりやすく楽です。

よけ方の基本は写真のような場所でばらまき弾をかわすのがよい。3面にきたときは両翼から通常弾を出すので特に注意しましょう。翼の砲台から先に倒すのがいい。

米1P、2P、日本2Pの場合はウェポンを使ってもいいでしょう。

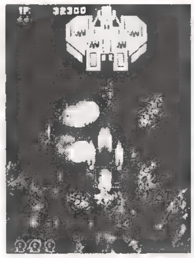

このあたりにいれば比較的安全。

スウェーデンボス
ホーリーマウンテン

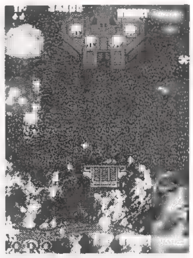
かなり強いボスで、3面に出てきたときは1回スペシャ

ルウェポンを使ったほうがいいでしょう。

ボスは2つの形態を持っていますが、1つ目の形態はボンバーなしですませたいところ。できるだけ正面からショットを撃ちこみましょう。ザコ戦闘機が出ているうちは弾の間に入りつつ正面から撃てます。

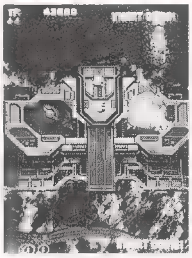

初めは正面で撃ちこむ。できる限り撃つ。

スウェーデン2P、英2Pなどでは一気に壊せず、左右の砲塔が出てきてしまいます。


砲塔が出現したら弾をかわすと同時に砲頭を破壊。

そんな場合は、正面にいて砲塔の弾がきたら左か右に動いて砲塔の片側を破壊します。その後はもう一方の砲頭を先に壊してから本体を攻撃してください。

第2形態に変形する途中に重なって撃っていると、砲台などにダメージを与えられま


開く前に重なって撃つ。ついでに1000点もいただき。

す。こうして片側の砲台を壊しておくと楽。第2段階も、本体より先に砲台を倒すと楽になります。

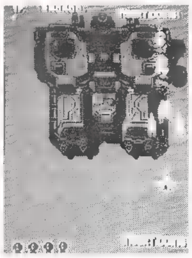
しかし、3面に出てきた場合は早めにスペシャルウェポンを使ったほうがいいでしょう。米2P、英1Pは使えば問題なし、日本1P、2Pは使っても一気に本体を倒せないので、手前の砲台を倒してある程度よけないとしかたありません。日本2Pは2発使ってもいいぐらいでしょう。

STAGE4 バジール ボス

ショットとスペシャルウェポンの強さによってだいぶやりやすさが変わってきます。

米2P、スウェーデン2P、英1P・2Pは一気に第1形態を破壊し、第2形態のときにウェポンを使って速攻で倒してしまうのがいいでしょう（スウェーデンの1Pならウエポンの必要もない）。

ほかの機種は、第1形態の


壊せる弾が出ていたら砲台が見えなくても砲台を破壊できる。

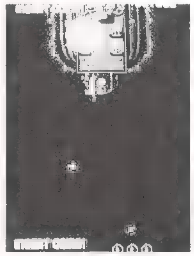
ときにできるだけ砲台を壊しておかないと危険です。中央の弱点に当てないようにして、まず左右の砲台を狙います。その後、壊せる弾を撃ってくるようになったら、弾が出てくる場所を狙って撃ちこみます。開かないと砲台の姿は見えませんが、撃てば当たります。

できれば第2形態に変わる前に、壊せる砲台は全部壊しておくのがベストです。右側半分だけでも砲台を全滅させておけばある程度粘れるので、悪くてもスペシャルウェポン1発で抜けられるでしょう。

STAGE5ボス ボモルニク

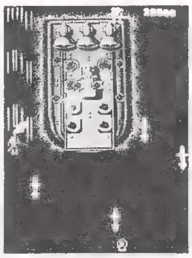
スペシャルウェポン1発で一気に倒せる機種は倒してしまい、ショットパワーの弱い機種は自爆待ちをするのがよいでしょう。

ボスが出てきたら画面の一番前に出て、最も下の小さな砲台に重なって撃ちこみます。ボスといっしょに下がりながら撃ちこみ、下の2つの砲台


ボスが下にくるまでの間にできる限り撃ちこむ。

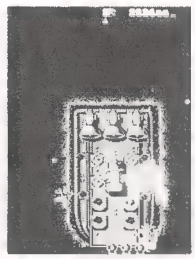
は必ず倒してしまいましょう。日本2Pはボスが下まできたらE・ウェイブを使って砲台だけ壊してしまうのが安全です。

米2P、スウェーデン1P、英1P・2Pなどは、ボスが


3WAYを撃ち始めたら一気にスペシャルウエポン＋撃ちこみで破壊。

第2形態になって3WAYを撃ってきたらスペシャルウェポンを使います。そして、そのまま一気に倒してしまいます。日本1Pは3WAY弾をかわしながら粘り、第3段階になったらスペシャルウェポンを使いましょう（第2段階に1発使うとなお確実）。

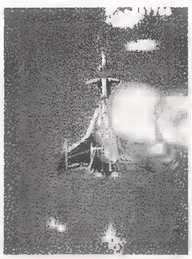
米1P、日本2P、スウェーデン2Pは前号で紹介した安全地帯に入るのがいいでしょう。


安全地帯はここ。まおで1回スペシャルウェポンを使っていると目の前で自爆するので注意。

STAGE6ボス アイスフォックス

このボスは戦闘機が2機出ますが、1機目を壊した直後一定時間画面上の弾が消えます。これをうまく利用して2機目の出現直後の弾を消せば一気に撃ちこむことができます。

とにかく、スペシャルウェポンを早めに使って、2機目の出現直前に1機目を倒してしまうことです。2機画面上に残すとよけるのが大変です。ボスの斜め下（正面から少

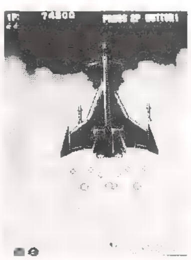

タイミングをはかりボンバーで1機目を破壊。2機目の初めの弾を撃たせない。

しずらした所）が比較的安全なので、そこで弾をかわします。米1P、2P、英1P・2Pは2機目が出てくる直前に1発使えばよいタイミングで壊せます。

スウェーデン1P・2Pは1発では足りないので、その前に1発使っておいてください。日本1Pは、2機目が出る前に倒そうとすると3発ぐらい使わないとだめです。確実に行くか、2機残してかわしまくるかは各自選択してください。

日本2Pは、スペシャルウェポンなしで早めに1機目を倒すことができます。早く倒し過ぎたときは2機目が出た直後に接近してきて弾を撃ってきます。左右に大幅によけてかわすか、スペシャルウェポンを使ってください。

2機目のボスが最接近してきたとき、ボスの真正面にいると弾の中をすり抜けつつ撃


ここがとても危険な安全地帯。

ちこむことができます。スウェーデン1P、日本2P、米2Pは当たり判定が大きくて危険ですが、ほかのキャラなら充分合わせられます。復活パターンにも有効なので覚えておきましょう。

最終面 中ボス ステーションコア

先月号でも書きましたが、中ボスの手前の砲台はスペシャルウェポンを使わず壊すことができます。

中ボスは、左右の砲台を先に倒します。その後、赤い高速弾とばらまき弾がきますが、処理速度の遅くならない機種はスペシャルウェポンを使ったほうが安全です。ばらまき弾のときに米2P、日本2Pで使います。

2列に弾を連射してきたときは、英2P以外は中ボスに重なって撃ちこんでください。この間にほとんど倒してしまうことができるはずです。米1P、英2Pは倒せないので次の高速弾のときにスペシャルウェポンを使ってください。

最終面 バトルチャレンジャー

シャトルは、上に乗っかって壊したほうがよい機種と、下でよけたほうが安全な機種があります。米2P、日本1P、スウェーデン2P、英1Pは乗っかったほうがよいでしょう。米2P、日本1Pは


米1Pは2回弾をよけたらウエポンを使ってしまったほうが安全。

倒すのが間に合わない場合はスペシャルウェポンを使うのが安全策です。

米1P、日本2P、スウェーデン1P、英2Pは下で撃ったほうが確実。米1Pは、さらに早めにスペシャルウェポンを使うとなお確実です。つまり米1Pが一番やりにくいということ。

地球破壊爆弾（ロケット）

後部を破壊した後、2つの浮遊砲台が出てきたときに、いかに本体にショットを撃ちこむかがポイントです。

■スペシャルウェポンの使い方一覧(パターンの一例)

		1~3St	4St Boss	5St	5St Boss	6St	6St Boss	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブラスター キートン	米1P (F-18)	1 (スウェーデン)	0	0	自爆待ち	0	1	1	3	6
キース ビショップ	米2P (F-14)	1 (スウェーデン)	0	0	1	0	1	1	2	6
緋 炎	日本1P (FSX)	1 (スウェーデン)	1	0(or1)	1	0(or1)	3	0	2	8
真尾まお	日本2P (F-15)	2(or1) (スウェーデン)	1	0	1つ使って 自爆待ち	0	1	1	2	8
コウフル・ザ・バイキング	スウェーデン1P (AJ-37)	0	0	0	0	0	2	0	1	3
ティービィ A-10	スウェーデン2P (JAS-39)	1 (日本・米)	1	0(or1)	自爆待ち	0(or1)	2	0	0	4
ヴィリアム・シド・ブライド	英1P (AV-8)	1 (スウェーデン)	1	0	1	0	1	0	1	5
リヴァーN・ホワイト	英2P (IDS)	1 (スウェーデン)	0	0	1	0	1	1	0	4



この位置にはりついて撃てば速いぞ。

最初の浮遊砲台1つを[illegible]し、本体にはりつき連射します。スウェーデン2Pは、フロートマインを直接本体に当てるよう、本体の右側にはりつきます。米2P、スウェーデン1P・2P、英1P・2Pはスペシャルウェポンなしで十分倒せます。

米1P、日本1P・2Pはどうしてもここでは[illegible]しきれません。スペシャルウェポンを2回使って倒してください。

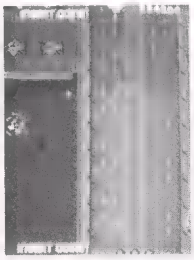
サル[illegible]弾はスペシャルウェポンなしでかわしきることができます。くわしいことは前号を参照してください。

ソニックウイングスはとにかくスペシャルウェポンの使い方がポイントです。危険な状況と耐えるべき状況をしっかり把握して、ノーミスで効率よくウェポンを[illegible]っていくようにしましょう。必ず全キャラノーミス1周クリアできるはずです。

ボス以外のスペシャルウェポンの使い方など

STAGE5の中盤、日本1P、スウェーデン2Pなどは追いこまれることがあるので、スペシャルウェポンを使ってもいいでしょう。また、STAGE6の塔でもこの2機種は使ったほうがいいかもしれません。

また、STAGE6のスタート直後、左に逃げていく戦車を逃がすとヘリコプターを出さないことができます。[illegible]いヘリ1機がいないとかなり楽になるのでぜひやってみて。



ここの戦車を逃がすと[illegible]いヘリが出てこない。(パワーアップ1個損)。

今月は
ラストステージ突入!!

ダークシールII
巻ノ三§打倒ゼノン編

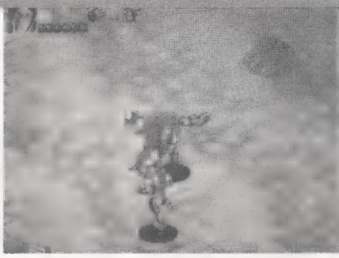
FRS-N,O

STAGE4

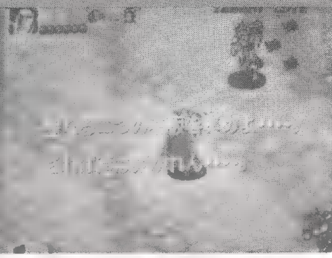
4面はいきなり砂漠だ。ここはときどき砂嵐が吹き、現地の人々も近づかないという魔の砂漠。

まず、スタート地点で動かずに待つ。するとすぐにミノタウロスの突進があるが、先ほどの位置から動いていなければ安地。そこで鉄球を振っていればいい。スライムも、同じ場所で攻撃する。このスライムは、常にダメージを与えていないと炎を放物線状に撃ってくる。

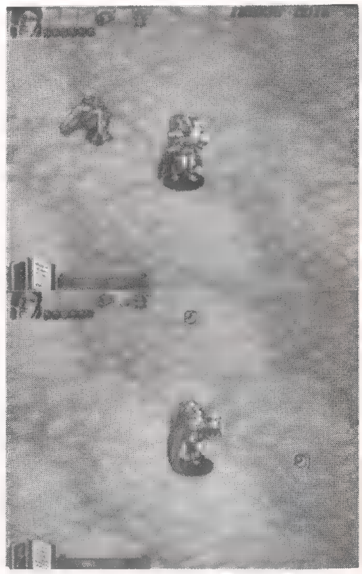
石板は、スタート地点を1画面分上へスクロールして右へ行ったところに1枚目がある。そこの馬の化石で待って砂嵐に吹かれれば2枚目の石板の近くへ運んでくれる。石板を2枚とるとコンパスが表示されるので、その方向へ行く。



スライム×1、ミノタウロス×2も同位置で。



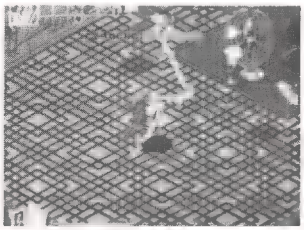
スタート地点から動かずに鉄球を連打する。



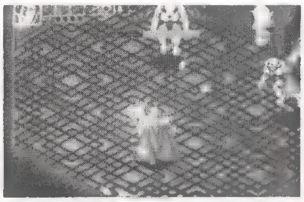
迷ったらとりあえず馬の頭部がうまっている地点を探せ。

そこで砂嵐が吹くと石板の近くへ出られる。

中ボスのマナウス+ガーゴイルは騎士だと最大のライバル。足が遅いためにマナウスの発するホーミングマジックミサイルがよけにくい。ここは左の写真のあたりで待ち第1群を左回りにかわしたあとに第2群に突っこむように弱点(水晶球)へ歩き、騎士の攻撃が当たるギリギリのところで一発当ててすぐ逃げる。このくりかえしだ。とにかく無理しないで少しずつダメージを負わせるのがコツ。こいつにはあせったら負け、と思っていよう。つらくなったら召喚魔法で一気に攻撃してもいい。



最初に数発うちこめ!!

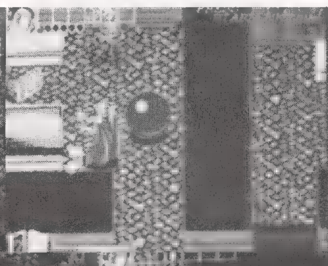


騎士のマントの所のマジックミサイルに注目。このくらい下半身にめりこんでも大丈夫。

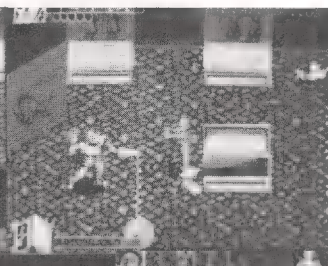
まずシュリーカー(キノコ)を優先して倒せ。



球体は攻撃し続けると押し返せる。



ミイラはダメージを与え続ければ攻撃してこない。

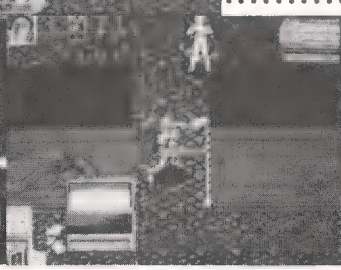




出口付近。一気に魔法で抜けろ!!



右端のアイテムを取りに行くと現れる球体に気をつけよう。



ちょっと下がると上からスライムが。この位置で攻撃を当てる。



上から行った場合、壁の中からミノタウロスが突然現れる。

Clear

男ならクリアせずにいられない 魂ゆさぶる大攻略

ミイラ地帯は、道順は、上へ行って戻り、右奥の2番目の部屋から右へ行きその後再び下へ、右下で宝を取って右上の出口へ脱出。

ここでは途中で生首が出現する。こいつの体当たり（かみつき）や呪文(混乱)はやっかいなので出現したらすぐ倒すクセをつけよう。ときどき壁からくる球体は一応破壊できる。転がってきたら攻撃すれば押しもどせるということを覚えておこう。

STAGE4ボス ストーンゴーレム



このくらいの間合いでつかず離れずに攻撃。

とにかく硬い。騎士の攻撃の先端が当たるくらいの間合いから攻める。弱点は顔。



金剛拳を使われたらレバガチャで脱出!!

ボスの体力が減ってきたら石化ガス息に気をつけよう。これをくらうと今までの苦労が水のアワだ!!



恐怖の石化ガス息、なんと、どんなにゲージがあろうが一発死してしまう!!

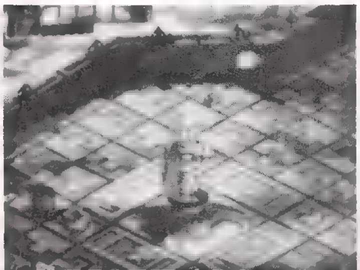
FINAL STAGE STAGE5

最初に右からくるゴブリンを一蹴したら、上からくるハーピーの音波攻撃の死角に入ってから周りの敵を攻撃する。基本的にこの回廊は魔法で抜ける。しかし、1回分では無理なので2~3回使う。

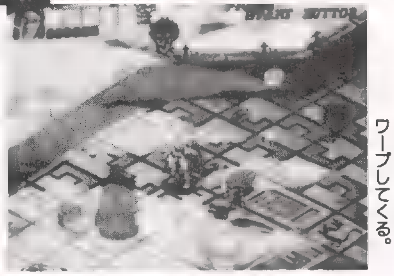
1回目は最初のダークエルフ、2回目はレーザー像地帯か、または建物の入口のある広場まで。画面を止めないようにザコで魔法のゲージを溜めよう。



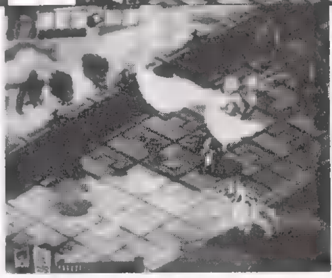
ハーピー(半人半鳥)の3WAYの死角へ。



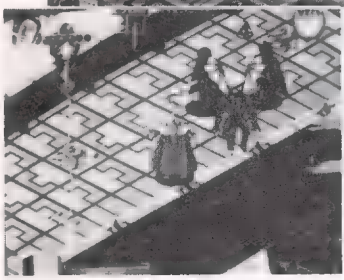
ダークエルフ。ダメージをくらうと…。



プレイヤーの後ろにワープしてくる。

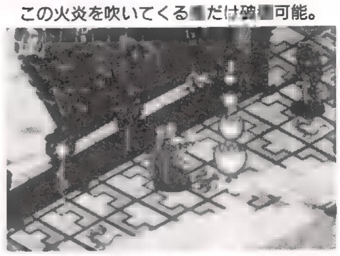


難しい地点は魔法を使って突撃ー

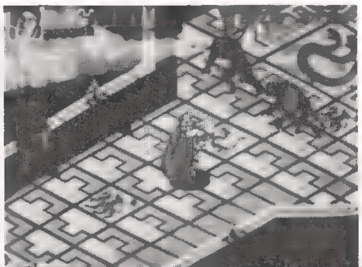


こういう状況は逃げるより攻撃し続けたほうがくらいにくい。

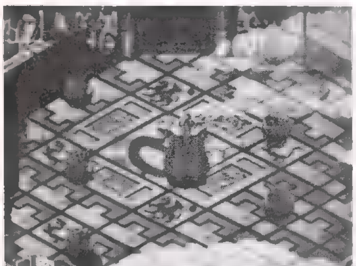
中ボスは大グモ・ロルス。主に火炎、体当たりが攻撃の主体。体当たりは斜めにロルスが突っこんでくるように誘導して避ける。ロルスは体力が半分を切ると分身して突進、レーザー攻撃をしてくる。突進は思ったよりもかなり速い。突っこんできたらすぐ避け始めなければもう遅い。



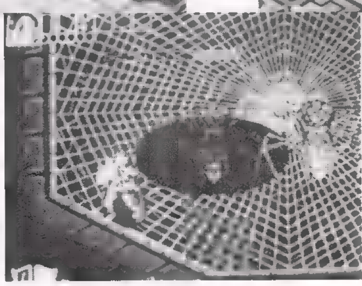
この火炎を吹いてくる像だけ破壊可能。



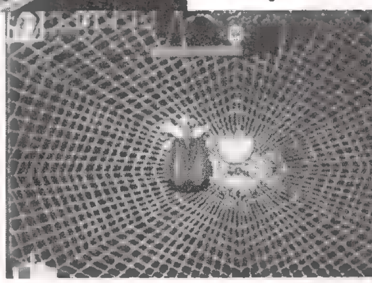
この2匹も鉄球ふり回しで寄せつけるな。



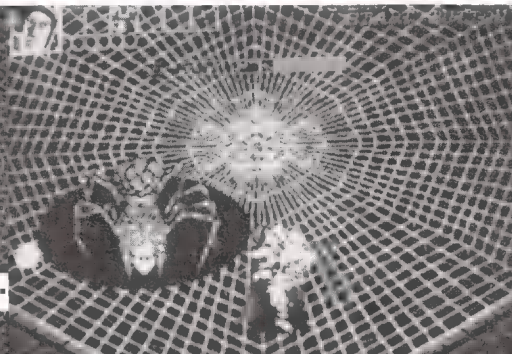
門に入る直前。ガススポア（小ビホルダー）の軍団も鉄球を1回振れば問題なし。



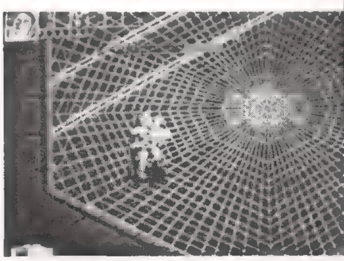
分身後は体当たりの避けを中心に隙をみて戻っていくときに攻撃する。



火炎がくるので正面からの攻撃はよくない。



ロルスの体当たりを斜めに来るように誘導する。



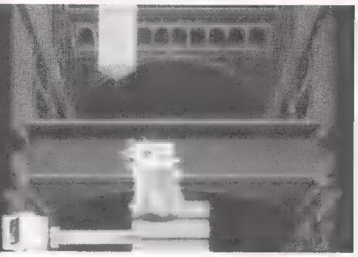
画面外でロルスが向いている方向を予知してレーザーを避ける。

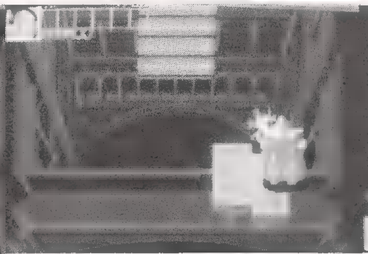
ロルスを倒すとブルードラゴンがいる。ここで先を急ぐと移動床＋ブルードラゴンの翼による風圧という最悪の事態が待っている。実は、ブルードラゴンは左右4回ずつ計8回出現すると逃げてしまう。これを利用して逃げてから移動するように。また、ブルー

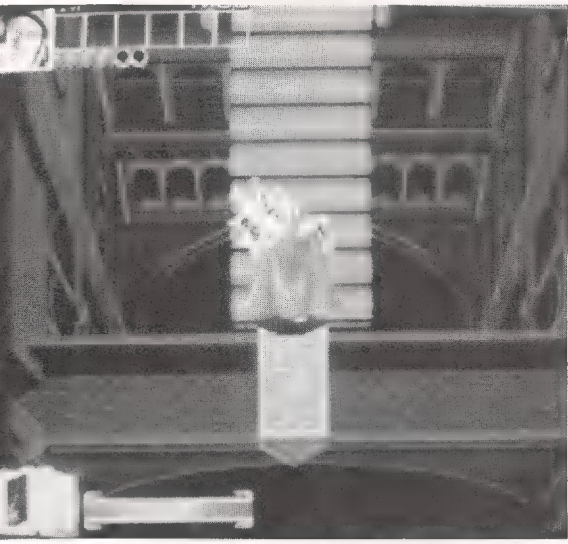


攻撃を当てるとレーザーを撃ってくる。

ドラゴンを8回出現させるときは1回ずつ画面をずらすように。これをしないで8回待つと、とりかえしのつかないことが起こる。そいつが出てきてからでは手遅れだ。
移動床は左の写真を参照。


まず階段に接する移動床に乗り…。


左に重なる床に乗りかえる。

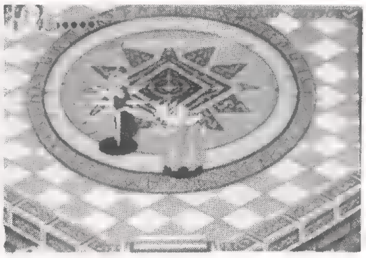

そのまま上の階段へ。

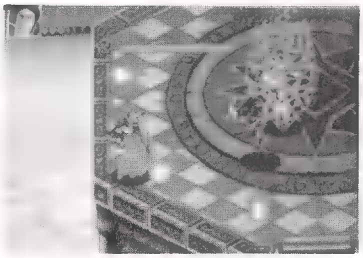
ステージ5 最終面ボス ゼノン

初めはクリスタルバリアを張っている。普通に何回か攻撃を加えるとこれが割れて戦闘開始。一番いやな攻撃は写真キャプションその②のガイコツ兵士召喚。この中の一匹アーマーガイコツの吐くマヒガスが最大のライバル。この攻撃のときは常にアーマーガイコツから目を離さないようにしよう。また写真にはないがブラックホール弾は自分をホーミングしてくる。このときは常に一定方向へ歩きつづけて避けよう。
ある程度まで体力をへらしたら、召喚魔法で一気にたたみこむことができるぞ。
〈TO BE CONTINUED…!?〉


ゼノンの攻撃その①


ゼノンの攻撃その②


ゼノンの攻撃その③（接近した場合）


ゼノンの攻撃その④石化弾。

マニア向け
ゲーム基板販売

ソフトランド通信

[KONAMI]

- クライムファイターズ ………¥ 45,000
- クォース ………¥ 18,000
- グラディウスII ………¥ 50,000
- グラディウスIII ………¥ 40,000
- サプライズアタック ………¥ 20,000
- サラマンダ ………¥ 30,000
- ゼクセクス ………¥ 40,000
- パロディウスだ! ………¥ 59,000
- パンクショット ………¥ 20,000
- 出たなIIツインビー ………¥ 50,000
- サンダークロス ………¥ 40,000
- サンダークロスII ………¥ 40,000

[NAMCO]

- ドラゴンセイバー(SYS-2) ……¥110,000
- バーニングフォース(SYS-2) …¥ 90,000
- ローリングサンダー2(SYS-2) ……¥ 90,000
- 球界道中記 ………¥ 90,000
- ランパート ………¥ 20,000

[CAPCOM]

- 虎への道 ………¥ 15,000
- カプコンワールド ………¥ 12,000
- 殿様の野望 ………¥ 15,000
- ストリートファイターII(CP SYS) …¥150,000
- ストリートファイターIIダッシュ ……¥238,000
- ファイナルファイト(CP SYS) …¥ 90,000
- 大魔界村(CP SYS) ………¥100,000

[TAITO]

- カダッシュ ………¥ 28,000
- ガンフロンティア(F2SYS) ¥100,000
- チャンピオンレスラー ………¥ 30,000
- ドンドコドン ………¥ 80,000
- MJ-12 ………¥ 80,000
- ルナーク ………¥ 80,000
- メタルブラック ………¥100,000
- レゾン ………¥ 30,000
- フリップル ………¥ 10,000

[SEGA]

- エイリアンストーム(SYS18) ……¥ 45,000
- オーライル(SYS16B) ……¥ 33,000
- コラムスII ………¥ 15,000
- サンダーフォースAC ………¥ 15,000
- 琉球 ………¥ 25,000
- D.D.クルー ………¥ 65,000
- スパイダーマン ………¥113,000

[IREM]

- エアデュエル ………¥ 40,000
- Xマルチプライ ………¥ 30,000
- イメージファイト ………¥ 28,000
- ギャロップ ………¥ 35,000
- ドラゴンブリード ………¥ 34,800
- 迷宮島 ………¥ 5,000
- クロスブレイズ ………¥ 49,000
- パウンドフォーパウンド(基板のみ)…¥ 15,000

- R・TYPEII ………¥ 28,000

[DATAEAST]

- スタジアムヒーロー ………¥ 5,000
- ダークシール ………¥ 26,800
- デスブレイド ………¥ 53,000
- トリオザパンチ ………¥ 20,000
- バルダーダッシュ ………¥ 15,000
- ミッドナイトレジスタンス(基板のみ) …¥ 22,000
- ロボコップ ………¥ 27,500
- アクトフェンサー ………¥ 10,000
- サンダーゾーン ………¥ 67,000
- ウルフファング ………¥ 83,000

[SNK]

- SAR(レバーなし) ………¥ 29,000
- ゴールドメダリスト(基板のみ) ……¥ 10,000
- ストリートスマート ………¥ 35,000

[その他]

- WWFスーパースターズ ……¥ 40,000
- ウルトラマン ………¥ 15,000
- ゴモラ ………¥ 28,000
- ジェミニウィング ………¥ 17,500
- タスクフォースハリアー ……¥ 30,000
- マジカルクリスタル(新品) …¥ 45,000
- ブロックアウト ………¥ 9,000
- 雷牙 ………¥ 33,000
- サイユウコウマロク ………¥ 15,000
- アタックス ………¥ 20,000

- コンバットライブス ………¥ 18,500
- ワイルドファング ………¥ 28,000

[麻雀]

- ギャルの開花 ………¥ 8,000
- ギャルの告白 ………¥ 8,000
- キャンパスハンティング ……¥ 10,000
- ダイヤルQ2 ………¥ 25,000
- ビタミンC ………¥ 10,000
- 個人教授 ………¥ 10,000
- 麻雀ねらえトップスター ……¥ 10,000
- 麻雀学園 ………¥ 10,000
- 麻雀大予言 ………¥ 20,000
- 麻雀遊技 ………¥ 5,000
- 麻雀㊙版 ………¥ 70,000
- 麻雀放送局 ………¥ 18,000
- 麻雀早くヤッてよ ………¥ 20,000
- 麻雀やるなら ………¥ 43,000
- 麻雀宣言 ………¥ 20,000
- 麻雀実験ラブストーリー ……¥ 20,000
- スーパーリアル麻雀P3 ………¥ 35,000

**その他各種あり。
リストに載っていない基板の
在庫・価格も下記TELまで
お問い合わせください。**

※まずTELにて在庫を確認してください。(FAXでの問い合わせは行っておりません)

消費税は別にかかります ※商品・代金 引き替えシステム(PM3:00までにお電話いただければ翌日にお届けします)

究極のコントロールボックス 遂に登場!!

"VEGA-9000DX"

- ○ストリートファイターIIに対応。
  (カプコンオリジナルストII専用パネル使用)
- ○S端子TVに対応。
- ○ステレオ音源内蔵。
- ○連射ON/OFF SW12コ付き。
- ○連射スピードが目で判るLED付。
- ○電源セルフチェック機能付き。
- ○より鮮明になったフルカラーコンバーター採用。
- ○その他SVG-8の機能も内蔵。

¥53,000



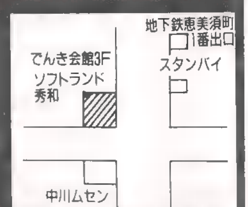
※写真はストリートファイターIIダッシュ専用パネルタイプです。

ゲーム基板
販売・輸出

ソフトランド秀和

営業時間 10:00〜19:00 TEL 06-649-7177

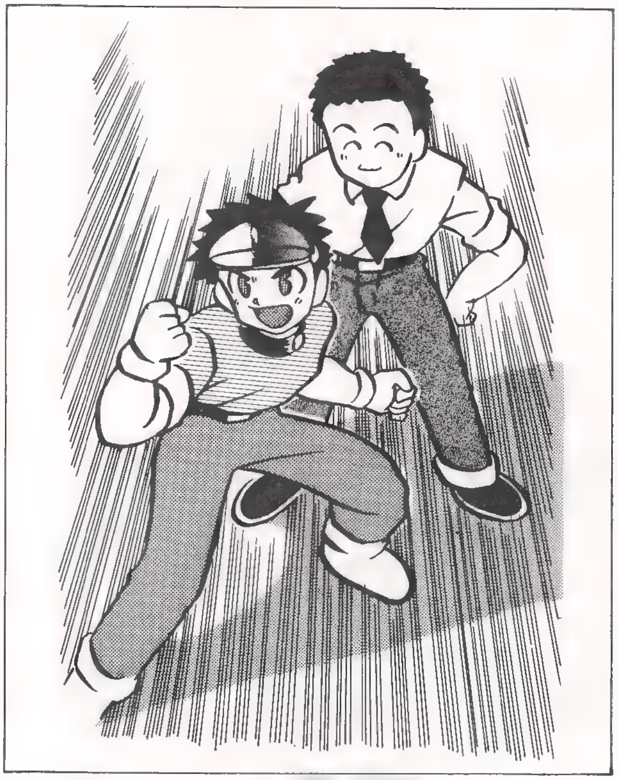
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9(でんき会館3F)



新たな流れを作るのは君だ！
ンプレストが挑戦する!!

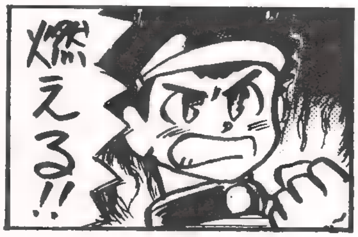
バンプレストが君たちとゲームをつくる!!

バンプレストが想像を絶するそのコネクションを駆使して君の夢をかなえてくれるのだ。



君のNo.1キャラを指名できるのだ

1　ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダム…世の中いろいろありますが「こんなキャラクターが登場するゲームをやりたい」と思っている君。ぜひ教えてほしいのだ。希望多数キャラについてはバンプレストが責任をもってゲーム化に取り組んでくれるぞ。



企画の公開討論をやっちゃうぞ!!

2「キャラクターを指定するだけじゃつまらんぞ」という君。安心してほしいのだ。このキャラならこのゲームしかない！このゲームだからこのキャラに！という熱き思いをドンとぶつけてくれ。「どんなアイデアでも受けて立つ」バンプレストの方はこうおっしゃっているのだ。

アイデア（ゲーム企画）をもっている人はバンバン送ってくれ!!厳正な書類審査の後、公開討論会（バンプレスト開発者、ゲームスタッフも参加）でもってさらに活発なる意見を拝聴することになるでありましょう。もちろん特製プレゼントも用意しちゃうのだ。

応募の方法&締め切り

1　に関しては、今月のプレゼント用ハガキのアンケート欄に特設された「バンプレこのキャラなんとかしてくれ!!」の欄に記入するだけでいいのだ。こちらも抽選でプレゼントを用意しておくぞ。

締め切りは7月30日消印有効だ。

2　に関しては、封書でお願いしたいのだ（書ききればハガキでもいいです）。企画書を書くようなつもりでお願いします。

締め切りは8月31日消印有効だ。

●応募作品は返却いたしません。
●応募作品のうち受賞作品についての著作権は株式会社バンプレストが所有するものとします。

ビデオゲームに
カプコンとバ

ゲーメスト&カプコン
第2回ゲーム企画大募集

君の考えた企画が ビデオゲームになる!!

第1回の募集も、我々の予想をはるかに超えた大量の応募に、ゲーメストとカプコンは驚愕しまくり。気合満点の企画書の中から最優秀作品として「アルティミット・エコロジー」が選ばれた。現在カプコン開発スタッフの手によってゲーム化が進んでいるのだ。
――さて…今年は君の番だ!!

ゲーム作りは企画書から始まる

みんながゲームセンターで遊んでいる業務用ビデオゲームも、最初は企画書としてうぶ声をあげるのだ。すべて紙の上に書かれた文字や図、イラストなどで、どういったゲームを作りたいのか、すべての人々(おもに開発スタッフ)に理解させるもの、それが企画書である。その企画書をゲーメスト読者のみんなから募集して、その中から一番優れた作品を業務用ビデオゲームにしてしまう、というのがこのゲーム企画大募集なのだ。

これを読めばバッチリ

では、企画書ってどう書けばいいの?って人がいるんじゃないかな?単純に言えば、頭の中に浮かんだ君のオリジナルゲームを紙に書けばいいんだ。けど、ただ何の脈絡もなく書き連ねていたら読む人にはわかりづらく、正しく理解されない可能性が高いはず。

そこで、見やすい企画書を心がけるために、重要なポイントを分かりやすく項目別に挙げてみた。以下のこと参考に、君のすばらしいゲームアイデアを企画書にしてくれ。



目次

●ページをつけ、見出しごとに目次でまとめる。

コンセプト

●なぜ、このゲームを作ろうと思ったのか?
●このゲームはどういうゲームなのか?
●このゲームの特徴(セールスポイント)は何なのか?
●どういった層を狙っているのか?(男性、女性、アダルト、中高生、一般向け、マニア向け、など)
――その他、開発には1～2年はかかるくかかるので、先を見越し、その時期に何がおこり、何がはやっているのか考慮する。

画面レイアウト

●モニターに映し出されるゲーム画面をイラスト、図にする。その際、表示されているものが何か、詳しく説明を入れる。

操作方法

●レバー、ボタンなどコントロールパネルのイラスト、図などを用いて、キャラクターの操作方法をくわしく説明する。

ゲームシステム

●前出したモニターに出てくるキャラクターを、レバーとボタンで操作して、実際に何をするゲームなのかを伝える。
●本的なゲーム上のルール、クリアおよびミスの条件、その他、ゲームを進める上で必要なことを明記する。

登場キャラクター

●自分が操作することになるもの、敵として出現するものなど、それぞれのキャラクターのイラストを描く。

アイテム

●さまざまな効力を持つアイテムをイラストなどを含め、なぜ必要なのか、またどういった効果があるのかをまとめる。

マップ

●画面に映る背景。スクロールするならば、全体を通したマップを各ステージごとに用意する。

そのほか注意すべき点をいくつか挙げてみよう。

まず、企画書というものは自分の中にあるアイデアを紙の上に描き、それを人に伝えるものである、ということ。自分で分かっていても、人が分からなければ、すばらしいゲームアイデアも企画書の段階でボツになってしまうだろう。出来上がった企画書を必ず読み直してほしい。

ここに書かれている注意事項を守って企画書を作れば、君は一流の企画マンだ。



募集要項

【締切】
●平成4年8月31日消印有効

【実施要項】
●最優秀作品を厳正な審査により選出し表彰いたします。
●応募の際は、A4サイズのレポート用紙またはデザイン用紙を使用のこと。必ず封書でお願いします。イラスト同封の際は、折れないように特にご注意ください。
●応募用紙には住所、氏名、年齢、性別、電話番号、職業を明記してください。

【賞品】
●最優秀賞　1名
AMOAエキスポ'93(米国コインオペレーション業界の秋のイベント)にご招待。
●優秀賞　2名
カプコンオリジナル基板を1枚贈呈。
●3席　10名
カプコンオリジナルジャンパーおよびゲーメストスタッフジャンパーを1組にしてプレゼント。
●参加賞　抽選で200名
カプコンテレカ1枚

【あて先】
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル
㈱新声社
第2回ゲーム企画大募集係

【ご注意】
●応募作品は返却しません。
●応募作品のうち受賞作についての著作権は主催者(株式会社新声社および株式会社カプコン)が所有するものとします。

主催　株式会社新声社
　　　株式会社カプコン

安直なタイトル変更も皆さんに親しまれてはや2カ月

なんですか？

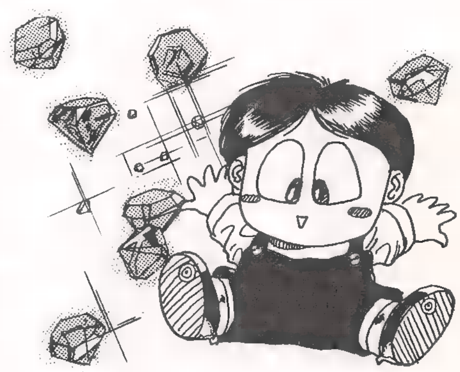
C.L.AN

レインボーアイランド コマンド表

ワールド	旧バージョン	エキストラバージョン	効能
1	BLRBJSBJ	SLLSRJRR	スピード
2	RJSBJLBR	JLSSSBRJ	連射
3	SSSLLRRS	BRSLJSLJ	連射
4	BJBJBJRS	BBJJRLSL	ヒントA
5	LJLSLBLS	LRSLRSJR	ヒントB
6	SJBLRJSR	SBJLSBRR	ヒントC
7	LBSJRLJL	LJLRSJJJ	コンティニュー
8	RRLLBBJS	LLSBRRJB	㊙
9	RRRRSBSJ	RSJRLBRS	コンティニュー&㊙
10	SRBJSLSB	BBSSJJJJ	カウンターUP

S……スタートボタン
B……ショットボタン
J……ジャンプボタン
L……レバー左
R……レバー右

（協力：YOU・A）



うい〜す、どうもっす。今徹夜明け。死んでる…。ではいくかのう。

Q　ハットトリックヒーローのスーパーシュートの確実な撃ち方を教えてくれ！
（神奈川県　松坂慶[redacted]君）
（愛知県　加藤誠君）

A　このシュートが決まると（出ると）、キーパーをふっとばして得点することができるのだ。
で、出し方だが、得点が0対0以外のドローの状態で、残りタイム10秒〜30秒のときに、初めに選んだプレイヤーにパスすると出るということだ。ちなみに使用は1試合に1回だけ。
無理矢理狙おうとして負けたりしないように注意しよう。

Q　最近レインボーアイランドの基板買ったんですが、コマンドがわかりません。教えてください。
（?県　KYO君）

Q　レインボーアイランドのシークレットルームのコマンドの解読がどうしてもできません。解読のしかたを教えてください。
（埼玉県　Y・S君）

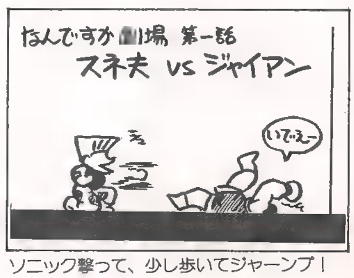
A　まとめてお答えしよう。まずコマンドだが、表を見てほしい。
タイトル画面になったら入力をしてクレジットを入れる。右下にそれぞれのコマンドに応じたグラフィックが表示されれば成功。
なお、コマンドは1プレイにつき1回しか使えない。

Q　「R-TYPE」の最終面ボスは、フル装備でくると安地があるというのは本当ですか。本当だとすれば、今までミックンと無敵クルクル野郎を心死でよけて戦っていた私にとって重大な事実！ぜひ教えてください。また、フル装備でないと、その安地は使えないのですか。
（[redacted]岡県　井上秀一君）

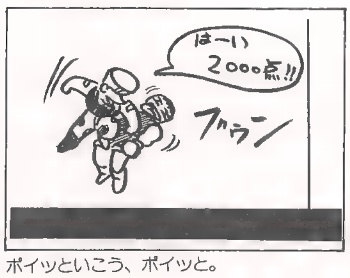
A　フル装備のときなら、画面最後尾の中央が安地。ボスにフォースを撃ち込んだ後はレバーを左に引いてビットを前に出して連射すればもうボスは死を待つのみだ。
実はフォースがついていればビットがなくてもこの場所は安地なのだ。しかしボスを攻撃できないので、そのうちうずまきが4つ合体して誘導になってしまい、安地ではなくなる。この場合は自爆待ち。
逃げパターンを使ってもいいが、フォースを撃ち込んでよけまくる方法もある。
ビデオも参考になるぜ。

Q　ストⅡでガイルを使い、空中投げで点を稼いでいるんですが、M・バイソンがどうしても空中投げできません。どうしましょうか。
（兵庫県　マンモス西命君）

A　空中投げってのはもちろん2000点投げのことだよな（多分）。
ところでザンギエフのやり方は知っているかな。場外乱闘編にも入っているやつだ。基本的にザンギエフとやり方は同じ。
まずは中足払いなどで跳ばせてサマーで転ばす。そしてすぐバックジャンプして、着地と同時にジャブを一発打って小のソニックブーム。ジャブを打つのは単にタイミングを測るため。そして少し歩いて跳び込んで投げる。ただバイソンが跳んで来ないときもあるので、そのときはイチからやり直しとなる。
投げたら、投げた方向と逆方向にジャンプ（バックジャンプ）して同じように繰り返せばよい。わかった？



ソニック撃って、少し歩いてジャーンプ！



ポイッといこう、ポイッと。

Q　ガイルの真空投げのやり方を教えてください。
（全国多数の読者たち）

A　結論からいうと駄目！ごめんなさい。その理由としては、サギな技であること、そしてバグ利用の技であることなどから公開すべきではない、ということになりました（カプコンの要望もある）。
最近このおたよりが特に増えてきたので、とりあえず触れておいたほうがいいと思ったのです。
てな感じ。とにかく質問あるぜって君は、「ゲーメスト編集部・なんですかダッシュ係」までご質問をお送りくださいませ。「御中」つけろよ。

これがストリートファイターII CMの
撮影現場だ!!

CMはアメリカの砂漠デスバレーでロケが行われた。リュウ役にはRYO、春麗には水野美紀ちゃん（17歳）が扮しているのだ。

資料提供：カプコン



撮影前の監督の石毛氏と水野美紀ちゃん。



ナ、ナント不気味な!! 砂よけのマスクとゴーグルをつけるスタッフ。



このキック。かなりヤルと見たね。

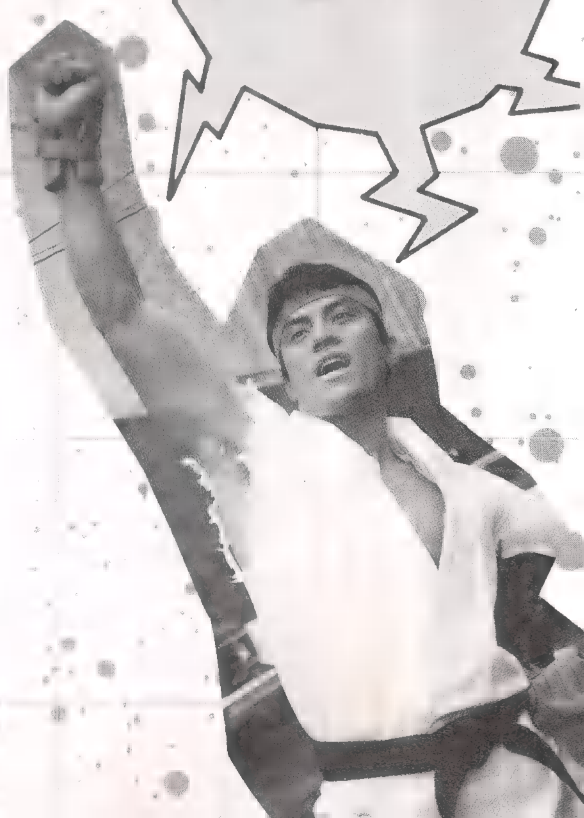
これがあのスピニングバードキックの舞台裏だ。



気合が入りすぎちゃって、手首の武器が鼻にあたっちゃったのだ。メイクで必死に修整。痛そー。



カプコンのSFC版ストリートファイターIIのテレビCMが6月1日からON AIRされてるのだ。さすがはカプコン、CMもすごくかっこよくできてまんな。こうなったら、もうストIIの映画でもつくってくださいな。



レゲーの魂

なんか、増刊号で未使用のはがきが出てきたぞ。さっそく使うことにしよう。

やまかわ悠理

このゲームを語る

と、いうことで今回は13字×15行で募集した「我がベストゲーム」のはがきが出てきたので、それを紹介しましょう。

アウトラン（セガ／86年）

アウトラン。ゲーム界の金字塔かつドライブゲームの新境地を切り開いた名作。初めてやってみたときの印象は「これでもカーレースものか！」ということだった。すべてが違っていた。コースはサーキットではなかった。自分の車もF1マシンではなかった。他車と接触しても自分は爆発しなかった。そしてあの曲。グラフィックに合い、かつ、それだけで聴いても立派な曲。さまざまな意味で、ド肝を抜くゲームであった。（佐賀県・たきがわりつか君）

最後の忍道（アイレム／88年）

私にとってのベストゲームは「最後の忍道」だ。このゲームの全面から漂う「純日本風硬派感」がたまらない。男泣きである。ゲーム内容もランダム的要素が多くて難しかった。しかし、そこに漂う緊張感が挑戦意欲をかき立てるのである。目新しいアイデアも沢山盛り込まれていた。私はこのゲームと「闘った」ことを忘れないであろう。（大阪府・暁朧！君）

スペースインベーダー（タイトー／78年）

スペースインベーダーは僕がまだブロック崩しに熱中してたころはやりました。初めてやったとき、律儀にも下段から順番にやっつけていったのでした。そして、インベーダーが少なくなるとスピードがあがり、心臓はドキドキでもはやパニック状態に陥ってしまいました。初プレイではすんなり占領されていまいましたが、そのときの興奮は昨日のことのように覚えています。（栃木県・ProjectM君）

ピットフォールII（セガ／85年）

とにかく完成度の高いゲームでした。内容的にはジャンプをうまく使うアスレチックゲームで、ゲーム展開も水中面、トロッコ面と変化に富んでおり、当時欠かせなかった隠れキャラもゲーム内容にうまくからませており、とても好感がもて、音楽もまるでインディージョーンズのようないかにも冒険してる感じが出ていて、とてもよかったのを覚えています。セガさんには、今後大型ばかりでなく、こんな秀作テーブルゲームを期待します。（埼玉県・山口健一JAM君）

スーパーロコモーティブ（セガ／82年）

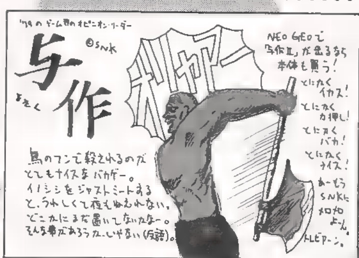
画面2分割方式での超ウルトラ難度ゲームという印象が強いのですが、あのかっこよくてノリのいいBGMがたまりませんでした。その音楽こそ雷電（RYDEEN）。以後YMOファンになったことはいうまでもありません。スーパーロコモーティブに感謝！（栃木県・ProjectM君）

ザビガ（データイースト／84年）

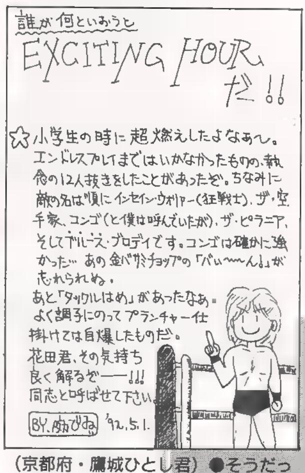
空中～地上の変形とそれを生かした面構成。素晴らしいグラフィック。強烈なサウンド。独特の世界観。そして何よりも卓越したゲーム性。

まだまだ書き足りないが、とにかくこのゲームこそ史上最高であると私は責任を持って断言しよう。

しかし、なぜこれほどのゲームが正当に評価されずに時代の波の谷間に消え去らねばならなかったのだろうか。（大阪府・玉井良平君）●うーん、今明かされるボツ原稿（？）。まぁ、これだけですがいろいろあるもんですねえ。



（兵庫県・へちまプー君）●さすがに、残ってる可能性は低いなあ。ちなみに、与作と権平とは違うゲームです。（わかるかな？）



（京都府・鷹城ひとし君）●そうだった、ブルースブロディだっけ。今となってはずいぶん大きいリングだったような気がするなぁ。

箇体を語る

「家の近くのゲーセンに古いゲームが置いてない！」と、お嘆きのあなたへ。

一度ゲームの箇体を見てみましょう。動いているゲームは最新のものでも、その本体は何年も前のものをそのまま使っているということがよくあります。

私の家の近くのゲーセンでも、ポールポジションIIやガントレットの箇体が（中身は当然違うけど）いまだ健在で「おー、まだがんばっとんなー」と感心しています。

みなさんも一度「画面の外のレゲー」というのを楽しんでみてはいかがでしょうか。（大阪府・司[illegible]君）

●まあ、確かに大型箇体は残りやすいね。テーブルタイプはどんどん変わっちゃうから残りにくいけど、地元にはゼビウスの純正箇体にヴィマナがはいってるよ。インベーダータイプはさすがに残ってないね。

レゲーゲーセンMAP

レゲーIN岡山

こないだのゴールデンウィークに岡山へ行ってきました（半分用事で）。そのとき、いくつかゲーセンをのぞいてきたのでリポートします。

タイトーイン表町（鐘の時計台が目印）

イーアルカンフー、マーカム、名人戦、CAL50、空牙、ガンフロンティア、エリア88、ナイトストライカー、キングオブボクサーなど。

プレイスクウェア・ウィル

1943、ファンタジーゾーン、グラディウス、TMNTなど。

プレイスクウェア・スティング

ロストワールド、ハレーズコメットなど。

ハイテクセガ表町店

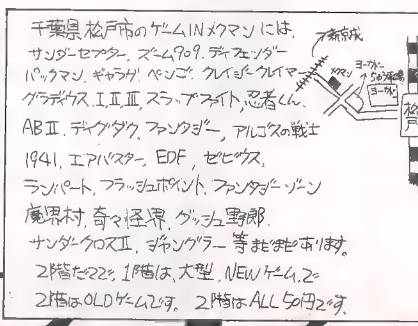
鮫！鮫！鮫！（1Pver）、エキサイティングアワーなど。

岡山への遠征を計画されている方は、「タイトーイン表町」と「ハイテクセガ表町」へ行ってみてください。店内は明るく広く、レゲーからニューゲームまであります。それにこの2店は、ストII対戦マニアが集う所なので、武者修行ができるのだ。

（香川県・篠原一太君）●うーむ、マーカムは珍しいなあ。サン電子って知ってるかなぁ。それよりも、キングオブボクサーだ。ウッドプレイスなんて、もうないメーカーだもんなぁ。

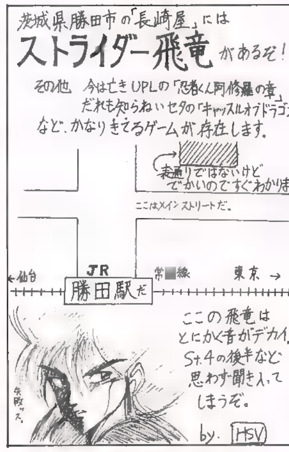
レゲーIN札幌

札幌の北海道大学向かいのゲーセン「ゲームインチャンピオン」（パックマンが目印）には、ギャラガ、ギャラクティカ(C)、ハイパーオリンピック、84（コンパネこすられまくり）、マーカム、パックマン、イスパイアル。ガントレット、10ヤードファイト、タイガーヘリ、テトリス、スペースインベーダー（アップライト）、ジャングルキングなど

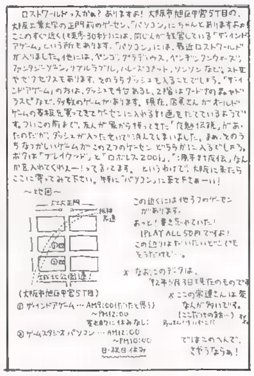


（東京都・浅野修平君）●ここって、SNKのアップライトが残ってるゲーセンじゃあなかったっけ。うーん、違ったかなぁ。

が20～100円でPLAYできます。ざっと見て目に止まったものを書きましたが、まだ掘り出し物がありそうです。テラクレスタもありましたがPSGかFMかは判別できませんでした（ダンガーもあったような気が…）。同じく、札幌の代々木ゼミ札幌校の横のゲーセン（名前忘れた…。表通りのゲーセンね）にはビッグプロレスリング、ぶたさん、グラディウスが50円であります。（北海道・花田史記君）●おっ、ここにもマーカムがある（意識しているわけではない）。ジャングルキングも、相当珍しいぞ。テラクレスタは、音を聞けばすぐ分かると思うよ。



（茨城県・HSV君）●うーん、ストライダー飛竜も根強い人気だなぁ。しかし、キャッスルオブドラゴンまで残ってるとは…。


ロストワールドッスかぁ？ありますよ！大阪市旭区中宮5丁目の、大阪工業大学の正門前のゲーセン、「パソコン」にちゃんとありますよぉ！ここのすぐ近く（徒歩30秒）には、同じ人が経営している「ザインドアゲーム」という所もあります。「パソコン」には、最近ロストワールドが入りました。他には、ペンゴ、グラディウス、ペンギンウォーズ、ファンタジーゾーン、リブルラブル、ハレーズコメット、ソンソンなど。ストⅡやゼクセクスもあります。そのうちダッシュも入ることでしょう。「ザインドアゲーム」のほうは、ダッシュも4台あるし、2階はワードナの森やドラスピなど、多数のゲームがあります。現在、店員さんがオールドゲームの基板を買ってきてゲーセンに入れる計画をたてているようです。ついこの前まで、友人が家から持ってきた「魔魅伝説」があったのだが、ダッシュが入ったせいで消えてしまいました。まぁ、そのうちなつかしいゲームがこの2つのゲーセンどちらかに入るでしょう。ボクは「ブレイウッド」と「ロボレス2001」、「源平討魔伝」なんか入れてくれぇー！って言ってます。というわけで、大阪に来たらここに寄ってみて下さい。特に「パソコン」に来て下さぁーい！

～地図～
大工大正門
阪神高速
①
②
至城北公園通！
（大阪市旭区中宮5丁目）
① ザインドアゲーム…AM9:00（だったと思う）～PM12:00 基本的に休みなし！
② ゲームスタジオパソコン…AM12:00～PM10:00 日・祝日休み

この近くには他3つのゲーセンがあります。
おっと！書き忘れていた！
1PLAY ALL 50円ですよ！
この辺りはだいたいどこもそうだけど…。
※なおこのデータは、'92年5月3日現在のものです
※ここの常連さんは変なんが多いです。（ここだけの話…）
ではこのへんで、さやうならぁ！

（大阪府・えすぱしお！君）●ロボレス2001とか、ブレイウッドなんてかなりマイナーだぞ。きてるなぁ。

このゲーム教えてください

（大阪府・今小路由梨香命君）●はっきりいって、「ルナレスキュー」だ。ギャラクシーウォーズにシューティングを足した感じだ。



なんか、1回やったらかなり反響があって、教えてくれというお手紙がたくさん来てしまいました。まあ、一度には載せられないので、順番に教えてあげましょう。

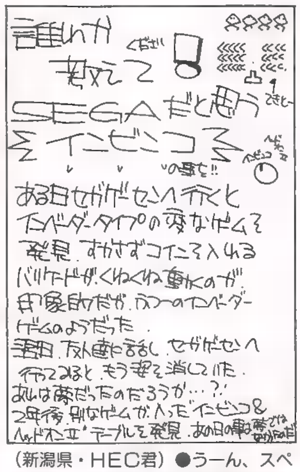
私が小1のころ…1981年ごろのゲームですが、そのム名とメーカーを教えてください。

まず、シューティングゲームで赤い車に砲身がのっかってるのが自機で、カタパルトらしきところから発進してビル、雲、ピラミッドがあったような記憶があります。スクロールは非常にゆっくりで、確か小さな雲の上に乗ると60点だか80点だか入ったと思います。横スクロール横画面っス。

もひとつ、ドットイートタイプのゲームで、自機はてんとうむし、敵は虫。画面はカラフルで、サウンドは「ドドドドド…」ってのが高次面に行くにしたがって早くなったと思います。（静岡県・Sir.ウシダ君）

●最初のほうは、情報が少ないので難しいが、「ジャンプバグ」だと思うよ。だとしたら縦画面だよ。で、メーカーは豊栄（コアランド→バンプレスト）です。

もう一つは、間違いなく「レディバグ」。メーカーは現在パチスロメーカーのユニバーサル。1ゲームサービスは今では見られないフィーチャーでしょう。ベジタブルターゲットが次に何がでてくるかが楽しみのゲームでした。



（新潟県・HEC君）●うーん、スペースアタックを知ってれば話は早いんだけどなぁ。要するに、セガ版インベーダーパートⅡなのだ。



（宮城県・ゼルベリオス君）●うーん、そうかもね。ストライダー飛竜の原型（？）かも。



（千葉県・迎夢〝久しぶり〟達人さん）●そうだよねえ。そろそろでるか？でるか？

唐突ですが、探してるんです

～君にもついに栄光への道(?)が開けた!～

信じがたいほどの急成長を遂げているゲーメスト&新声社がまたまたスタッフを募集するのだ。クリエイティビティあふれる君のパッションをゲーメストにディストリビュートしてもらえんやろか！

編集者募集

ゲーメスト&増刊号&新雑誌のどの担当になるかはわからないが、君の実力は君だけのものではないのだからして、ゲーメストが有効利用させてもらうぞ。勤務日は月～金曜で、勤務時間は午前10時～午後6時です。年齢は27歳までで経験者優遇です。

●応募方法　写真を貼付した履歴書を左のあて先までお送りください。7月20日締切りとします（当日消印有効）。採用予定者には電話でご連絡します。

あて先
〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル3F（株）新声社　編集者募集係

デザイナー募集

ゲーメストのレイアウトをやっていただける人を募集しています。レイアウト1ページ単位で当社規定のレイアウト料を支払います。こっちのほうは経験者のみの募集となります。

●お問い合わせ先
業務部・萩原あてに電話をかけてください。
TEL（03）3293-9326



もとあきがついにアルバムをリリース!!
Locomotive』の魅力はコレや〜!!


古川もとあき…コナミのサウンド・チーム『矩形波倶楽部』のリーダーとして数々の名曲を手がける。『サウンド・ロコモーティブ』は初のソロ・アルバム。鉄道マニアと釣りマニアである。

ワイルドな旅

——初のソロ・アルバムということで、どんなコンセプトで制作されたんですか。

古川…音的には、前の『矩形波倶楽部』と比べて、ロックぽくというか、ワイルドな方向にしたかったです。それから、全体的には、〝旅〟というテーマで統一してあります。

——〝旅〟というのはどんな感じなんですか。

古川…旅のいろんな情景を一つ一つの曲に託してあるんです。1曲目から10曲目までずっと聴いてもらうと、いろんなとこ行ったような気分になるというような…。

——その旅はもしかして古川さんの実体験にもとづいたものですか。

古川…そうなんです。ただ、それが、どんな旅だったかを話してしまうと、曲を聴く人のイマジネーションの邪魔になっちゃいそうなんで、お話ししないほうがいいと思います。

——逆に一つだけお話いただけるとイマジネーションが刺激されるのではないですか?

古川…そうですね。9曲目のSHA-SOなんですが、これは車窓なんです。昼下がりの田舎をノンビリと走ってる電車で、その車両には、僕しかいないんですね。車内はあんまり明るくなくて、反対側の車窓を眺めていると、やわらかい光がさしこんでいて、風景画みたいな景色が次々うつり変わっていくという…。

——いいですねえ(笑)。一番のお気に入りの曲はどれですか。

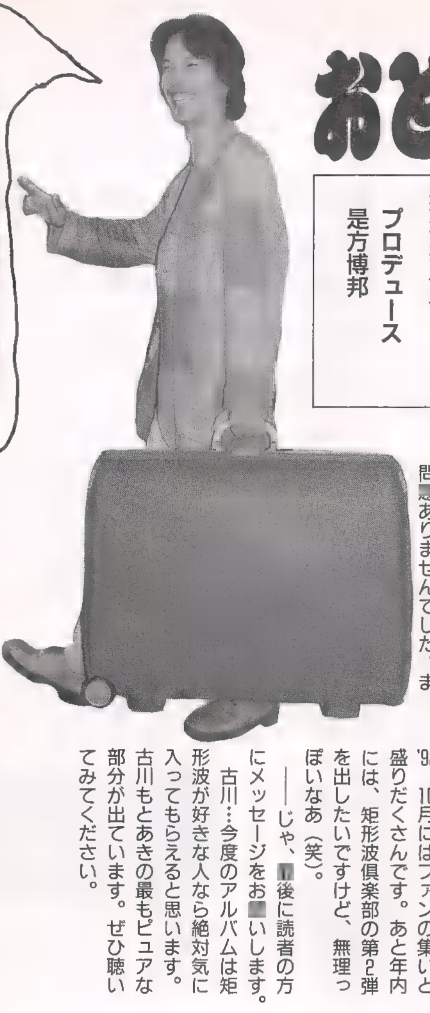
古川…僕は2曲目のレイン・オン・ザ・ヒルと10曲目のロング・ロング・ディスタンスが好きです。

——その旅では何かよほどいいことがあったんでしょうねえ?

古川…ハハハ。レイン・オン・ザ・ヒルは学生時代にした旅なんですね。で、その旅から帰ってきて、すぐ書いたやつなんです。ですからもうかなり前に書いたんですね。

おとこ・古川、一人旅立つ…!! …

古川ソロ『Sound Locomotive』

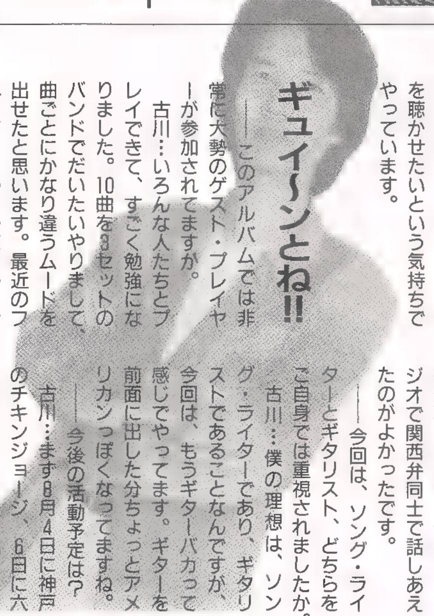




Sound Locomotive
キングレコード
エレクトリックバードレーベル
CD：KICS-212
¥3000(税込み)

ゲスト・プレイヤー
PATA(G)、神保彰(Ps)、櫻井哲夫(B)、本田雅人(Sax)、斉藤ノブ(Perc)、青木智仁(B)、岡沢章(B)、渡嘉敷祐一(Ds)、宮城純子(Key)、そうる透(Ds)、松原秀樹(B)、是方博邦(G)

プロデュース
是方博邦



僕のルーツに近いものです。

――古川さんのルーツというと。

古川…ベンチャーズ、カーペンターズ、ビートルズです。自分では、自分の書いた曲を聴くと、やっぱりビートルズを聴きこんだ人間の書く曲だなって、思いますよ。

テクニックの面ではリー・リトナーの影響を最も受けてるんです。ただ僕は、テクニックで聴かせるより、いい曲を聴かせたいという気持ちでやっています。

ギュイ～ンとね!!

――このアルバムでは非常に大勢のゲスト・プレイヤーが参加されてますが。

古川…いろんな人たちとプレイできて、すごく勉強になりました。10曲を3セットのバンドでだいたいやりまして、曲ごとにかなり違うムードを出せたと思います。最近のフュージョンのアルバムの中では豪華なんですよ。

――録音は順調だったんですか。

古川…スケジュール的には問題ありませんでした。ま、ギターの音色とかでちょこちょこと、アンプも今回違ったものを使ったもんで。あの「ギューイ～ン」というギター特有のひずみの音がどうも真空管アンプのほうがかっこよく出るんです。でも、真空管は機嫌が悪くなるということ聞いてくれなくて。

プロデュースしていただいた是方さんとは、同じ関西出身のギタリストということで共通項も多くて、何よりスタジオで関西弁同士で話しあえたのがよかったです。

――今回は、ソング・ライターとギタリスト、どちらをご自身では重視されましたか。

古川…僕の理想は、ソング・ライターであり、ギタリストであることなんですが、今回は、もうギターバカって感じでやってます。ギターを前面に出した分ちょっとアメリカンっぽくなってますね。

――今後の活動予定は?

古川…まず8月4日に神戸の本木のチキンジョージ、6日に六本木のピットインで、『サウンド・ロコモーティブ』の曲を中心にライブをやります。それから、8月23日にゲームミュージック・フェスティバル'92、10月にはファンの集いと盛りだくさんです。あと年内には、矩形波倶楽部の第2弾を出したいですけど、無理っぽいなあ(笑)。

――じゃ、最後に読者の方にメッセージをお願いします。

古川…今度のアルバムは矩形波が好きな人なら絶対気に入ってもらえると思います。古川もとあきの最もピュアな部分が出ています。ぜひ聴いてみてください。

NEO 驚異現象 DASH 501

構成 やまかわ悠理

さ〜てと、何度目のリニューアルかな？それはさておき、頑張りますのでよろしく（頑張るのは読者という声が……）。ストリートファイターⅡダッシュの技は、基本的にダッシュでしか使えない技のみを扱います（真空投げ？なにそれ？（笑））。それと、月でいちばんの大技には、個人的になにかあげようと思ってます（うーん、テレカかなぁ）。今月はなしよ。

びっくらめーしょん 402
ストリートファイターⅡ ダッシュ
ワープ&分身技

バルログがドラムカンのボーナス面で、左下のドラムカンを壊してドラムカンの下に入り、そこでレバーを左右にガチャガチャ振ってドラムカンのほうにバック転をすると、バルログが分身するように見え上から下に猛スピードで落下する。

（全国多数の皆様）

●いやー、来た来た！　発売直後にあっさりみつかった。さすが、スペインの忍者はやることが違う！初級の上だ！

びっくらめーしょん 403
ストリートファイターⅡ ダッシュ
究極の必殺技

ブランカで、相手と密着状態でローリングアタックをだすと。相手はガードしていても喰らってしまうことがある。

（千葉県・ＪＵＮ君）

●ストリートファイターⅡでもブッシュバスターがガードできない現象があったけど、これも同様の現象と思われる。要するに、攻撃判定がガードを突き抜けてるためである。でも、対戦やＣ戦ではほとんど使い道はないぞ、これ。初級の上ってことでどう？

びっくらめーしょん 404
ストリートファイターⅡ ダッシュ
タケコプター技

ザンギエフで、車かドラムカンのボーナス面で高いところからダブルラリアットをだし、そのまま横移動すると空中にいるにもかかわらずダブルラリアットしたまま空中で回り続ける。ダブルラリアットが終わると落下する。

（広島県・ＤＴＢ－ＤＳ－ＷＯＲ君）

●なんだかなぁって感じ。そんなことしてうれしいか？ザンギエフ！初級だ！

びっくらめーしょん 405
ストリートファイターⅡ ダッシュ
爪技

バルログで、ローリングクリスタルフラッシュのラストの爪攻撃は通常1000点だが、爪を折られると500点になってしまう。

（東京都・ＭＦＣ－軍曹㊇君）

●よくみてるなぁ。気がつかないと思ったぜ（バルログ談）。初級！

びっくらめーしょん 406
ウルフファング
ドムすり抜け技

自機が破壊されパイロットになって戦っているとき、レバーを下にいれＢボタンを押すと弾にもビームソードにもナックルショットにも当たらずドムの機体をすり抜けることができる。

（千葉県・打倒護国卿！DOL-FIRE as 江戸主水君）

●とりあえず、ドムにほとんど負けないのはいいが、そのあとは保証できないのがなんともいえないなぁ。初級の上だなぁ。

びっくらめーしょん 407
サッカーブロール
ランク調節技

敵のランクは自分の得点で決まるので、ＰＫ戦もしくは少ない点数で進むと最終戦も楽に戦える。

（東京都・ＭＦＣ－軍曹㊇君）

●なるほど、こりゃ楽だわい。ＰＫ戦は鍛えたほうがいいね。初級の上！

びっくらめーしょん 408
ダークシールⅡ
安全地帯

１面ボスで、１Ｐの魔法ゲージの右端に足が重なるようにすると安全地帯になる。

（富山県・前田雅成君）

●まあ、ボス自体楽なんだけどね。使ったほうがもっと楽だね。初級の上！

びっくらめーしょん 409
アクロバットミッション
意味なし技



はがき①（東京都・おくてい ME[illegible]君）●[illegible]

はがき②参照

●むう、またしても意味なし。初級だ！

びっくらめーしょん 410
でたな!!ツインビー
意味なし技

はがき①参照

●うーん、ありがち！初級ってとこだ。



はがき②（[illegible]UNDER TAKER君）●[illegible]

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS



あなたに あげる

満足できない君に

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM−1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。
より高みをめざす、そんな君をLAM−1は待っている。

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

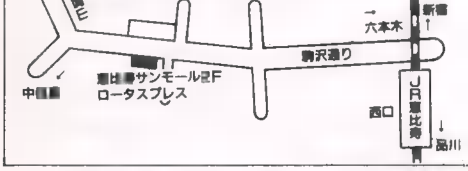


LAM-1は安全設計…アース線を備えた[illegible]
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250[illegible]
LAM-1はクリアな[illegible]…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は[illegible]…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール2F
(株)ロータスプレス

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えてお待ちしてます。



今月のおすすめ品【7月1日→7月31日】

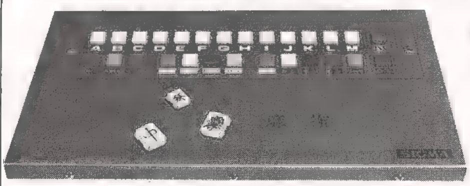
グラディウスII …36,000円 (タイトーF²サブボード)
Rタイプ …………10,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO! 9,000円
チャンピオンレスラー…12,000円
忍者キッズ ………10,000円

年中無休　翌日商品がおてもとに!

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。(商品代金と商品の引き換えシステム)＊一部地域をのぞきます

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-2200を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



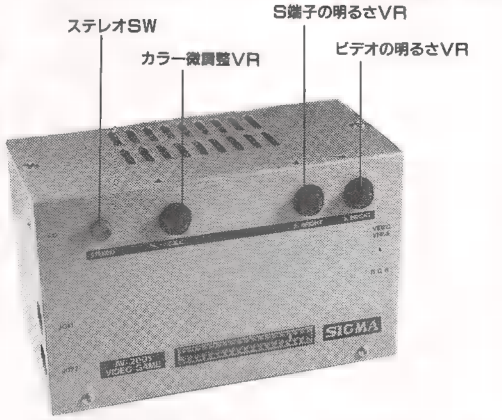
大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

■シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名■

ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(3323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630　テクナート06(643)7641



別売コード

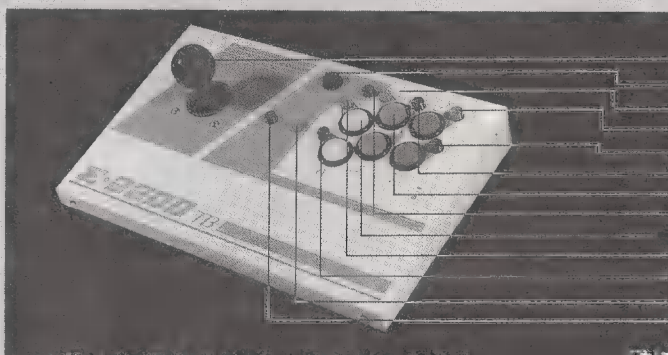
RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

型番AV-2001 ¥25,000 付属品;テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のPRO-STICK!! Σ-2200TURBOⅡ

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応



型番Σ2200TBⅡ ¥12,000

(注)本体だけでは使用できません。別売りコードが必要です。

S-9用
Σ-2200用
別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* マスターシステム
  &マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* ~~Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000~~

Σ-2200TURBOⅡの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでスーパーFコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

NEW
メガドライブⅢ　¥4,000
RGB21ピンコード

NEW

Σ-2200用
スーパーFコン用コード

新発売



型番コードSF　¥4,000

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県 三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ストIIダッシュ大好評発売中!（238,000円ヨリ 値引き有り）限定 オリジナルポスター テレカ付き!!

ナムコROM
球界道中記……10,000円
マーベルランド……13,000円
バーニングフォース……10,000円
ダートフォックス(Pナシ)……18,000円
ギャラガ88……10,000円
ローリングサンダーII……10,000円
妖怪道中記……8,000円
倉庫番DX……8,000円
タンクフォース……25,000円

その他ROM
麻雀クエスト……30,000円
メタルブラック……20,000円
クイズHQ……5,000円
栄光の甲子園……5,000円
ゆうゆのクイズでGO!GO!……5,000円
ルナーク……8,000円
ガンフロンテイア……8,000円

アイレムPCB
ムーンパトロール……18,000円
スペランカー……10,000円
R-TYPE……13,000円
R-TYPE II……25,000円
ジッピーレース……4,000円
ガンフォース……58,000円
迷宮島……6,000円
イメージファイト……20,000円
Xマルチプライ……20,000円
最後の忍道……25,000円
ギャロップ……35,000円
ボンバーマン……60,000円

SNK PCB
ASO……13,000円
怒号層圏……8,000円
航空騎兵物語……10,000円
ネオジオハードキット(新)……118,000円
業務用ネオジオ各種……5,000円ヨリ

カプコンPCB
ストリートファイター……50,000円
SF-IIダッシュ(新)……238,000円
ファイナルファイト……70,000円
USネイビー……80,000円
戦場の狼II……80,000円
1941……80,000円
マジックソード……100,000円
ストリートファイターII……125,000円
キングオブドラゴン……100,000円
ワンダー3……100,000円
F-1ドリーム……13,000円
バルガス……5,000円
1943……10,000円
サイドアームズ……11,000円
戦場の狼……8,000円
キャプテンコマンドー……125,000円
ナイツオブザラウンド……115,000円

コナミPCB
ゼクセクス……45,000円
パンクショット……13,000円
グラディウスII……40,000円
グラディウスIII……30,000円
ロードファイター……10,000円
出たな!!ツインビー……38,000円
パロディウスだ!……35,000円
サプライズアタック……13,000円
サラマンダ……28,000円

セガPCB
モンスターレア……18,000円
サンダーフォースAC……8,000円
テトリス……23,000円
獣王記……18,000円
MVP……13,000円
フラッシュポイント……8,000円
コットン……35,000円
エイリアンストーム……30,000円
アフターバーナーII(一式)……70,000円
DDクルー……45,000円

タイトーPCB
インセクターX……8,000円
チャイニーズヒーロー……6,000円
スーパークイックス……6,000円
グレートソードマン……13,000円
ダライアスII(一式)……50,000円
トップランディング(一式)……50,000円
バブルボブル……23,000円
エンフォース(C.BOXでOK)……40,000円
究極タイガー……15,000円
Dr.トッペル探検隊……8,000円
飛翔鮫……13,000円
ワードナの森……8,000円
大旋風……18,000円
あしたのジョー……8,000円
カダッシュ……18,000円
FIIマザー……45,000円

テクノスジャパンPCB
ビーチバレー……8,000円
WWFスーパースターズ……35,000円
コンバットライブス……13,000円
ダブルドラゴン……18,000円
〃 II……18,000円
〃 III……18,000円
WWFレッスルフェスト……65,000円

テクモPCB
雷牙……25,000円
アルゴスの戦士……18,000円
シルクワーム……13,000円
ワールドカップ'90……30,000円
ジェミニウィング……18,000円
ソロモンの鍵……10,000円

データイーストPCB
ダーウィン4078……8,000円
魔境戦士……10,000円
SRD……8,000円
ロボコップ……13,000円
ロボコップII……33,000円
空手道……10,000円
キャプテンシルバー……10,000円
ダークシール……28,000円
デスブレード……47,000円
サーカスチャーリー……6,000円
クールドバスター……25,000円

ナムコPCB
システムI……20,000円
システムII……70,000円
キューティーQ……50,000円
ニューラリーX……50,000円
ギャラクシアン……50,000円
ワープ&ワープ……50,000円
ローリングサンダー……33,000円
バラデューク……28,000円
ガントレット……38,000円
ギャプラス……13,000円
ランパート……15,000円
クラックス……6,000円

その[illegible]PCB
妖魔忍法帳……7,000円
のほらんか……7,000円
霊界導士……15,000円
銀河任侠伝……20,000円
ギガンテス……13,000円
セルフィーナ……18,000円
ウルトラマン……18,000円
DJボーイ……16,000円
TX-1(一式)……50,000円
スーパーフォーミュラー……20,000円

麻雀PCB
スーパーリアルPII……9,000円
禁じられた遊び……4,000円
浦島麻雀……13,000円
ポーカーレディ……28,000円

■その他、新品PCB1万円引きます。
※ストリートファイターII下取りします。
国内用 95,000円

3,000円均一
ズームイン・革命・お嬢さん・スキャンダル麻雀・ギャルの開花・列伝・家元・美女子学園・六本木

5,000円均一
ミスコンテスト・キャンパスハンティング・Gメン・禁じられた遊び・花とおじさん・舞妓華・カメラ小僧(BET)

7,000円均一
ぱにっくスタジアム・トリプルウォーズ・アイドル・掟

9,000円均一
タロット麻雀・[illegible]色麻雀・ファンクラブ

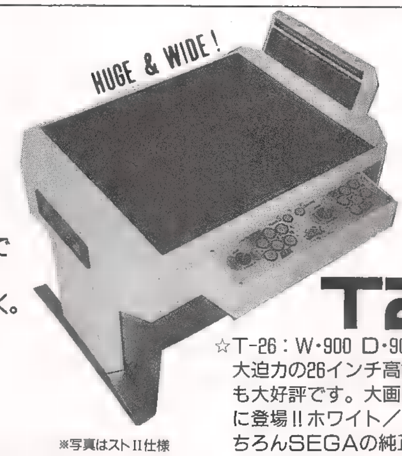
その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

○純正システムII用コネクタ48ピン……1,500円
○18インチモニター、または[illegible]体と消磁器セットの場合は若干割引き有り。
○KIC'S-91、COMBO-AV取扱いしております。

報! 当社の筐体は業者様(ファミコン・ビデオ店等)にも大好評をいただいております。

T-13, エアロテーブルT-26の利点

※トップメーカー「SEGA」の純正品で極美です。
※材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。
※モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。
※高解像モニター（新品・18インチ）も組み込めます。
※さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。
※もちろん親切、丁寧マニュアル付き。初心者からでもOK。
※全国どこでもお届けできます。
※お買い上げのかたにもれなく特別プレゼント中!
※T-13筐体は右上写真



※写真はストII仕様

T26

☆T-26：W・900 D・900 H・640 約90kg ￥130,000
大迫力の26インチ高解像モニター標準装備。早くも大好評です。大画面を待っていたあなた!ついに登場!!ホワイト/ブルーのツートンカラー。もちろんSEGAの純正品。ストII仕様は￥145,000

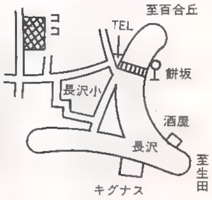
どんなコントロールBOXでも使用できます。(18インチ)
(ただしケーブル別売 3,000円です)
※[illegible]新品[illegible]モニターのみ 50,000円


(ゲーセンと同じモニター)
(もちろん縦[illegible]きOK)

☆T-13：W・870 D・650 H・600 約60kg
新品モニターを組み込んだ場合 90,000円
中古モニターのままでの場合 50,000円

○当社に展示品がございますのでぜひご来社してTOUCH&PLAY!!
●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●[illegible](モニターの磁気とり用)…10,000円

SUN CO., LTD.
(有) サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2—20—11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩[illegible]分

栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!

256の瞳
～ゲーマー教師の野望

☆先日、僕の勤務している小学校の卒業式が行われた。僕は6年生の担任ではなかったけれど、先生になって初めて見送った卒業生だったので、式では彼らと一緒になって感動してしまった。涙ながらに母校を後にする彼らの後ろ姿に向かって、「中学へ行っても頑張れよ」と声をかけずにはいられなかった。いやー。やっぱり先生になってよかったなあ。

さて、卒業文集の「先生方へ一言」というコーナーに、僕へのメッセージも残されていた。ちょっと読んでみると…「また遊びに行ってもいーですか」「スーパーファミコンまたやらしてね」「ぬいぐるみの取り方を教えてください」…ゲーム関係ばかりではないか。僕としては「頑張っていい先生になってね」「先生のことずっと忘れません」的なものを期待していたのだが。

でもまあ、考えてみればこのようなメッセージを頂戴したのも無理はなかったかもしれない。

昨年の4月に、僕はこの村の小学校に新米教師として赴任してきた。自分のクラスの学級通信に、うっかり（故意か?）「先生はTVゲームが好きです」なんて自己紹介を書いてしまったのがそもそもの始まりだったように思う。

以来、休みの日になると僕の下宿には必ず小学生がおしかけ、部屋はほとんどゲームセンターと化してしまったのであった。ファミコンはじめ家庭用各種、ファ○通あり、ゲーメストあり…。この環境、ゲーム好きな小学生たちにとってはまことに快適な空間だったのであろう。

子どもたちに見つけられてはマズいと隠しておいたダンボールいっぱいのぬいぐるみ（もち、UFOキャッチャーの獲物ね）もある日発見されてしまい、彼らを相手に人形取りのテクニック講演会を開かざるを得なくなってしまったこともあった。これがまた好評で、㋘のクレーン攻略を見せつつ説明したりしたものだ。シューティング好きな僕としてはグラⅢの攻略なんかも伝授したかったのだが、少々マニアックすぎたか、あまり受けはよくなかったようだ。

僕の車も子どもたちの間では有名だったようである。ホンダ・アクティー、実家の花屋で配達用に使っていた奴を借りてきたという代物だ。商用車で飾りっ気がまったくないので、車内にアンパンマンやぎょぴちゃんの人形を吊したり、いつぞや㋘屋でもらったゲーメストのロゴステッカーを貼ったりして、VGMをカーステでガンガンかけながら毎朝通勤していたのである（きてるなー㊪）。

その行為は僕のゲーム好きを村中に宣伝して回っているのに等しかったようで、PTA会で親たちに「先生はゲームが好きなんだねえ」と言われてしまったときには思わずハッとさせられてしまった。

僕はただ、ささやかなオシャレをしたかっただけなのに…。

うーむ…。ここまで書いてなんか不安になってきた。僕は去年1年間、いったい何をやっていたのだろう。こんな教師がほかにいるだろうか?　これではイカン。よし、決めた!来年の卒業文集には少しはゲーム以外のメッセージを書いてもらえるように努力しよう。今年は勉強&恋愛に燃えてやるぜっ!（何を書いてんだコイツは…）

「ピンポーン」

あ、誰かきた。

「先生遊ぼー」

「おー、よくきたな。まあ上がれよ」

（…今年も駄目だなこりゃ）

（長野県　GUUさん）

★はるか昔、アイランドにゲーム好きの先生の話がのってたけど、読者がそれになってしまうとは…。たいへんだろうけど頑張れ!!



■（兵庫県　ラジ関11Fばんぶるびぃ原田君）

★アカなのね…。

がぶりより ゲーマー人生



第1回美形♂キャラクター会談

★円卓を囲んで、5人の男が座っている。全員が長髪、そして美形。10秒に一度、そのうちの誰かが「フッ」とか言いながら、かわるがわる髪をスッと上げている。

バルログ「では、自己紹介といこう。俺はスペインの仮面の貴公子、バルログ」

ホーク「ダークシールIIでも主役をつとめされられる吟遊詩人のホークだ。俺の歌にはどんな女もイチコロ(死)だぜ」

ランスロット「私は、円卓の騎士中いっちばん美しいランスロット。力も強いぞ」

ヒューイ「ヒューイだ。竜の姿も持っているがな」

ロリコン王子「…わたしだ」

ヒューイ「〝わたし〟じゃわかんねーぞ」

ゼクロリ「……名前がないのだ」

バル「俺がつけてやるよ。ベンジャミンなんてどーだ?」

ラン「猿太郎はどうでしょ」

ホーク「奇をてらって、アレクサンドロヴィチなんて面白いぞ」

ゼク「本題に入るぞい。…あー、今回集まったのはほかでもない、我々男性美形キャラの待遇改善についてだ」

ヒューイ「たしかに、観賞用の女性キャラなどと比べると汚れ役は多いし、グッズになるわけでなし、これで美形でなかったらやってられんぞ。しかも俺などほとんどハ虫類になりっぱなしだしな」

ホーク「俺はそうでもないが」

ラン「私も不満はないですね。だってヒューイはワガママですよ。可愛い女の子がとなりにいるってのに」

ヒューイ「ありゃ人間じゃねえよ。しかもガキじゃん」

そう言ったヒューイの頭に〝シリア〟と書かれた長剣が深々と突きささる。ヒューイ出血。若い女性エルフが登場。

シリア「うるさいわねこの女ったらしィィ!!」

バル「ま、こいつに限ったこっちゃねーけど」

シリア「連れて帰っていい?」

ラン「電撃でもせっかんでもどうぞご自由に」

ゼク(ロリコン心がふつふつと燃えている)「…君、今度私の人質にならんか?」

ホーク「やめとけよアレクサンドロヴィチィィ」

ゼク「その名前もやめろい」

ラン「本題に戻りましょうよ。待遇が悪いって、どのへんが不満なんですか?」

ゼク「どのへんがって…さんざんひとり芝居させといて、最後に、『私自身が出る!!』なんてカッコつけさせて、あげく『1面ボスより弱い』などと言われるのだぞ!!せっかくの美貌を生かす機会ひとつなく、心ないガキどもにはバカにされる。もうイジメだぞここまでくりゃ!!」

バル「そういやそうだな、この美しさを生かされているとはとても言いがたい。がにがにムヒョーなんてやって、負けて鼻水を垂らさにゃいかんのだ、この美しい私が!!」

ホーク「むっ…そうかぁ…そうだな…俺も鉄球やブタによくされてるしな…。あ!ラン、スロット、お前はどうだ?」

ラン「え?わ…私は」

バル「そういや、こいつ美形、使える、足が速いと3拍子そろってるな」

ホーク「ブタにもならない!」

ゼク「貴っ様ぁ!!貴様にこの会議に参加する資格はないっ!!」

ラン「そんな…私だって野菜切ったりしてるし…」

バル「問答無用!!ヒョーッ!!」

ホーク「パァワァァッ!!」

ゼク「奴は何者だァッ!!」バシィッ(電撃)

ラン「ぎゃあああああ!」

ゼク「フッ…死に方はみにくくてよいな。さて話の続きだ」

ホーク「いわせてもらうならば、すでに筋肉モリモリの体力バカの時代は終わったということだ。英雄たるもの、まず外見でまさっていなければ女性ファンも満足すまい」

バル「美しさ＝強さといえるな。そのためにも私のような美形キャラクターの見せ場をもっと作って、その貴重な存在感を最優先にアピールしていただきたいものだ」

プリティ「そうよね、やっぱり愛しあっていてこそ、その美しさはもっとも輝きをはなつと思うの」

ホーク「ん?」

ゼク「わあなんだこいつは?」

黒革ピチピチの服に身を包んだクライムファイターズのゲイがいつのまにかいる。

プリティ「こちらの方々みなさんかっこいいわねえ♡もー私ったら素敵な男性見ると腰が動いちゃって、も——」

バル「うげっ!!」

ホーク「吐きそう」

プリティ「みなさん髪がキレイでうらやましいわあん。あ、こちら色黒でステキ♡あなたからい・た・だ・く・わ♡」

(ズボンおろす)

ゼク「ひきゃあああああああ!!」

バル・ホーク「会議はこれにて終了!!逃げろぉぉ!!」

(静岡県・バントライン君)

★おかま大王、もといロリコン王子にはなんか名前があったような気もするが…忘れてしまったよ、うーむ。とりあえずいえるのは、餓狼伝説が女性に異様にうけているということだっ!!なぜっ!?

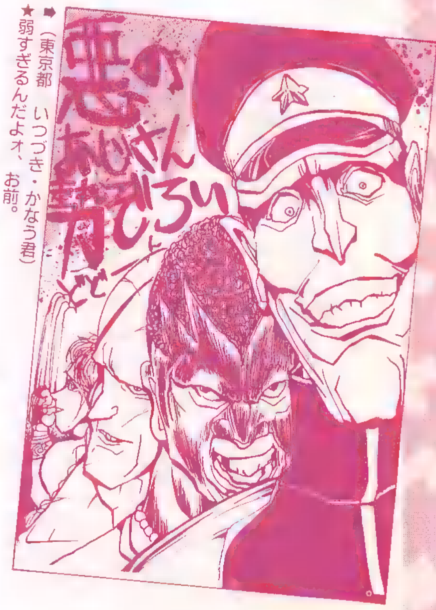
ダッシュが発売されて2日目、TVの天気予報で…

『明日の天気、太平洋岸ではくもり時々晴れ、東北地方ではヒョウが降るでしょう』

「な、なに?バルセロナが!?」

大自然までダッシュ発売を喜んでるんだな…。うんうん、いいことだ。

(埼玉県　リュウ使いU少年君)



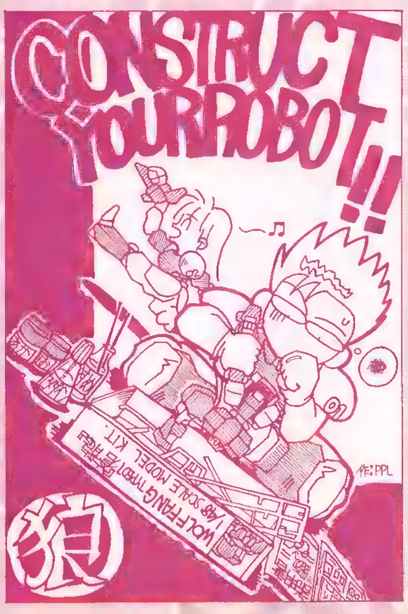
➡(東京都　いつづき・かなう君)

★弱すぎるんだよォ、お前。



■(熊本県　竜王剣さん)

★舞台はいつも、空の下だった。



◆(神奈川県　PPL君)★か、完成図と違う…。

つっこみ三昧

つっこまれるのはイヤ！

まるまるとしたプヨプヨプチプチのドドピンクな春麗がプニプニプニのうーっポヨヨーンと…。（神奈川県・危険者君）

■どーいうんだろ？

６月号の吉崎君の投稿で「春麗がWになって、もう奪いあう必要は…」とあったが、リュウ・ケンも増えてるので問題は解決してないと思うぞ。（神奈川県・魔炎竜君）

■自分と奪いあうのかー。あまりにも…。

栗原さんへ。「消毒だ〜!!」は23巻でなく、10巻に出てきた火炎放射兵ののセリフですよ。（北海道・大亜門君）

■笑ってみのがす心のゆとりを!!

燃えろ！E・本田—♬
燃えろ！ナッシュ〜♬

（東京都・BLUE MAX君㊫）

■ベガ熱唱!!

なぜ悪の帝王が車なんか壊してんだろうか…。（埼玉県・酒井研治君）

⬆だって悪だもん（じゃー緒に壊してるあいつらはなんなんだ？）

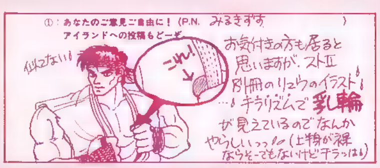
友達が「波動拳！」というのを聞いて、あの「オーメン」ってなに？と聞いてきた（バカ）。（徳島県・河原弘樹君）

⬆omen：前触れ・前兆。きざし。ちなみに同名の食い物を食したことがあるぞ。

ガキんちょが「アイブー」と叫びながらサガットを使っていた。（東京都・チュンリーベロリンチョ君）

⬆あいぶー？

（この手のネタは○ーにゅーけんとかヤバイのが死ぬほどきていたが、担当の品位が疑われるのでこれにて打ち止め!!）







大都会の迷宮に踏み込んだわが弟

☆メタルブラックのCDを買いに、はるばる千葉県から東京・神田の㋕屋へ出かけて行った弟から、夕方になって家に電話がかかってきた。

「あのさー、今神田駅なんだけど、もう一度道を教えてくれる？」

「え？改札を出て左側に出て右斜め前の道を…」

そして20分後。

「ねー、秋葉原に出ちゃったんだけど」

「え？道間違えたんじゃない」

「んじゃ、今きた道戻るね」

また20分後。

「新日本橋駅にきちゃった」

「…電車で神田に帰れ」

さらに20分後。

「今神田、もう一度道教えて」

「ちょっと待て!!本当にJRの神田駅だろうな!!駅の構内にうどん屋があるか!?」

「あるよ」

「それじゃあな、左に出て！それで右斜め前に…」

「そんな道ないよ」

そんなこんなで20分後。

「今、東京駅…暗くなっちゃったから帰る…」

「………」

…たしか㋕屋には一度連れていったことがあったはずだ。普通、一度行った場所ならいくら方向音痴でもわかると思うのだが…。

そして次の日、代わりにCDを買ってくるハメになった私は、そのとき初めて神田駅には改札が２つあり、そしてその両方にうどん屋があることに気がついたのだった。

（千葉県・神風速人君㊫）

★1年に数人の編集部員が行方不明になる神田。私もはじめて行ったときは神保町1－15－15を必死に探してしまったものである（それは神田の責任ではないような）。

ゲーマーの根はあまりに深い

TVで新宿の都庁が出てくると、思わずよけたくなるのは私だけではあるまい。

（神奈川県・「サスケ」のみたい君）

★2本とも壊すのがけっこう骨でさ〜（客観的に聞くとかなりアナーキーな発言だ）。

パンチ測定器でバイソンのためパンチをやったら、150kg出たぞ!!

（千葉県・井上圭君）

★次はクリンチだ!!

つい30分ほど前まで忘れていたけど、サガットって闇の帝王だったんですねぇ。なにか新しい発見をしたようなヨロコビがあったです。

（埼玉県・陣ノ内麻恵さん）

★うむ、だからあまりいじめてはいけないのだ。

ゼクセクスではじめて「ハズレ」が出た。それまで「大吉」か「中吉」しか出てなかったので、その日１日すごく不安だった…。

（東京都・AKIさん）

★失って知る幸福の重さよ。

アーケードひとすじで通してきたゲーメストが家庭用に手を出すとは…牛丼ひとすじ♬80年〜（CM放送当時）の吉野家がハンバーガーを売るようなものだ（笑）。手を広げすぎて内容が浅くならないようにな。

（神奈川県・便所ん損君）

コンスポかぁ（どーせならゲースポにすりゃ）、アーケードの移植中心のせいか違和感ないけど、どうせやるんだからアーケードとの違いとかをドーンと書いてほしい。操作法なんていらんよー。とはいえ家庭用持ってないけど。

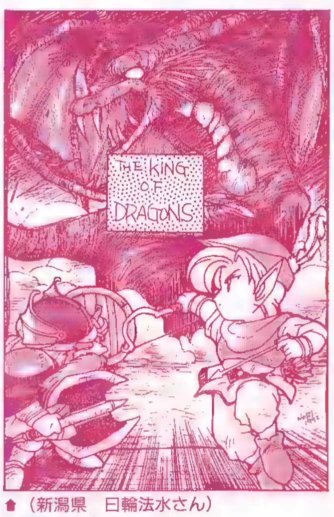
（東京都・しくり屋ジョー君）

★なるほどねー。「餓狼」のマンガはいかが？さらにページが増えて、ホチキス製本もそろそろ限界のゲーメスト。

もうすぐ39歳となる。40歳がくるのがすぐだ!!このトシになってもゲームに燃えている私はやっぱりおかしいのか？クリアゲームも３つに増えたし、やめるわけにはいかない。４つ目は…。今ごろのゲームはわかりにくい!!東亜プランのゲームのようにわかりやすく、かつ面白いものがちょっと少ないのが一番残念。

（愛媛県・おっさんゲーマーさん）

★ドギューン！出ますよー。達人王も出るよー。うへへへへー（よだれよだれ）。グラIIの基板買ったんですかー。パワフルですねー。



⬆（新潟県　曰輪法水さん）
★伝説を手にかけろ!!



⬅（愛知県　三郎君）
★この街にまぎれこんだ3匹。

フーバー

〈今月の印象派〉



（東京都　羽賀信芳君⑬）
★丸いオデコがなによりハマってる!!

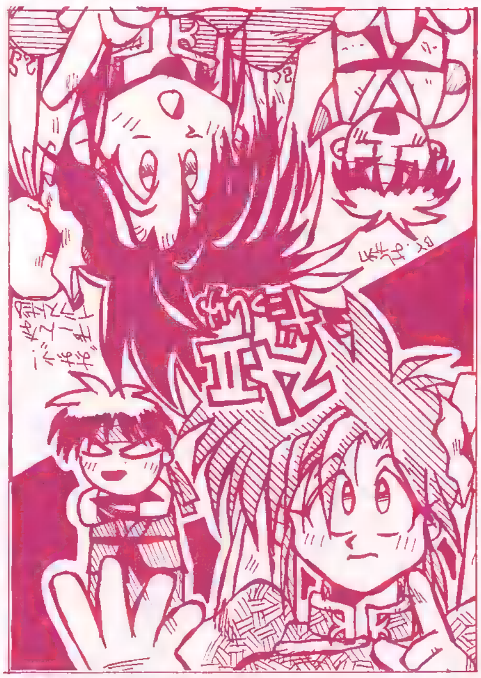
さよならは別れの言葉じゃなく

☆僕は、UPLが大好きだ。グラフィックのセンス。どこか統一感があり、せつなさを漂わせるBGM。練り込まれたゲーム性。けれど見え隠れする荒さ。理由を挙げたらきりがない。とにかく好きだ。なにかを好きになることに、理由は必要ないと思う。
なかでも僕が好きなのは、「忍者くん阿修羅の章」だ。もちろん素晴らしいゲームなのはいうまでもないが、「最高」とまで言うのにはわけがある。
あれは僕が高校1年のころの話…。駅前のスーパーのおもちゃ売り場の、4～5台しかゲームがないよくある規模のゲームコーナーで、子供にまじって「阿修羅の章」をやりこんでいた。しかも制服のままで。今思うとものすごく恥ずかしいが、そのころは気にもとめなかった。
そんなある日、いつものようにゲームコーナーに行くととびぬけて高いハイスコアが記録されていた。そのネームは「NANNO♡♡♡」。子供ばかりでレベルの低いこのゲームコーナーで、このスコアは…！僕の競争心がメラメラと燃えた。相当やりこんだ僕よりも高いスコアを出すとは!!「この人に勝ちたい!!」その日から「競争」がはじまった。
「NANNO♡」氏はわりと早くくるらしく、部活動を終えて僕が夕方に行くといつもトップにいた。僕の挑戦はほとんど毎日続いた。「彼」も毎日のようにくるようで、1位にいるか、いないかのどちらかだった。
数週間が過ぎ、とうとう僕は「彼」に勝てるようになった。1位に、輝かしく僕の名前がエントリーされる。僕は競争に勝った。それからは、負けるほうが珍しくなった。
思い出というやつは、どんどん美化されていく。だからこの「ほとんど勝った」というのも、いまいち信用できない。けれど、僕は楽しかった。そして、「彼」に会いたくなった。どんな人だろう。ゲーマーなのだろうか。想像だけが先走っていった。
結局、「彼」には一度として会えなかった。僕も忍者くんを次第にプレイしなくなっていった。しかし思い出は残った。毎日プレイしたにもかかわらず、まったく飽きなかった「忍者くん阿修羅の章」。競争心という後押しはあったにせよ、「毎日」である。これほどのゲームは、そう簡単には創れないだろう。
そのUPLが消えようとしている。なにもできない自分が情けない。力のない自分が恨めしい。僕にできるのは、こうしてグチをたれることだけなのだろうか。僕にできることならなんだってする。大好きなUPLをなくしてたまるものか。「しょせんは商売」でかたづけては、あまりに悲しすぎるじゃないか。
「好き」という言葉を、過去形に「好きだった」にするのは早すぎる。だから僕は、UPLのみなさんに「これからも」という。
「これからも面白いゲームを創ってください」
何度でもいう。僕はUPLが大好きだ。
（神奈川県・丙図勢志郎君）
☆風の噂では、スタッフは某社開発へ行ったとのこと。いつかまた、あのUPL味のゲームに会えるかもしれない!?

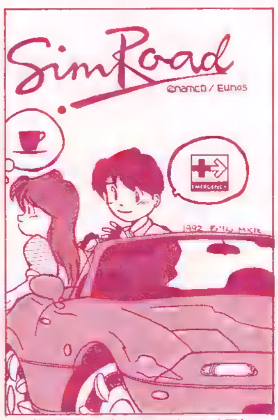
燃えよ青春っ！



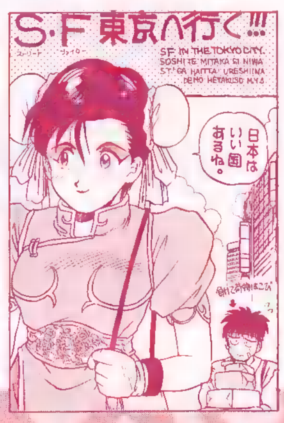
女性ゲーマー座談会に、思わず「同感！」。私はもう慣れてしまったんですけど、珍しいものを見るようなあの〝視線〟。ぜひやめてほしいですね。女性ゲーマーだって稼ぎはしますよ。私もドンプルはけっこーいったんだけどな…。女性ゲーマーを増やすべく、友人をゲーセンに連れこんでUFOキャッチャー、コズモからはじめてストⅡや餓狼クリアまでやらせるつもり。女性ゲーマーの皆さん、頑張りましょうっ！
（大阪府　対戦やりたいとらねこCATさん）



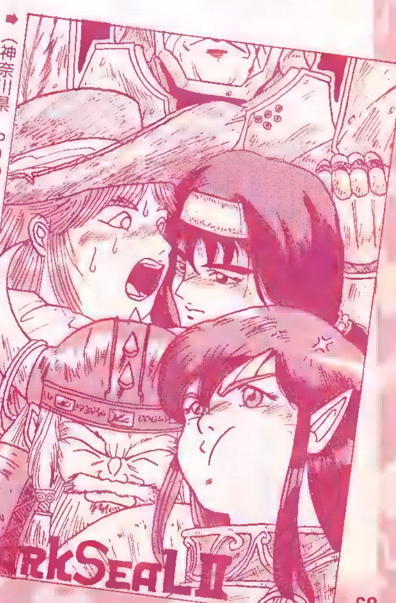
⬆（大阪府　よしかわりょお君）
★あなたの知らないあなたがそこに。



⬆（静岡県　よしむりん8088君）
★記憶いっぱいの海。



⬅（東京都　吉崎観音君）
★秋葉原かな…。



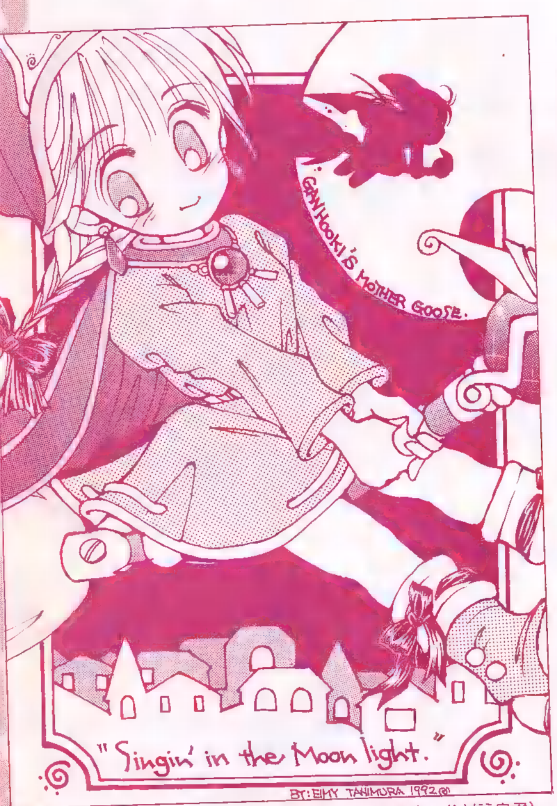
➡（神奈川県　やりのほさき君）
★おっと、意味深!!

こちらこだわり派



高崎のゲーセンで彼女つれてパロディウスだ！やっとった兄ちゃん!! 彼女が[illegible]と[illegible]やないか。「疲れた」ってかっこうして。それでもデートかよ。もしオレだったら、2人で楽しめる体感バイクやるぜ。モモ見たいから…（おいおい)。話かわって、モンテカルロ様、新装開店おめでとうございまする〜〜〜〜〜。

（埼玉県　パロちゃん）



■（大阪府　谷村詠泉君）
★お月様の光を守るため♬



➡（神奈川県　菊地武臣君）★やられた敵がうかばれねえ〜。

ゲームサウンドをどこで聴いてる？

☆6月号の新宮智子さんの手紙を読んで、驚いた。ゲーム音楽を、純粋にそれだけで楽しんでる人がいたとは。

今まで、俺は「ゲームミュージックはゲーマーのためにあるんだ」と思っていた。

今さら説明するのも変だが、ゲームのCDというのは「ゲームも面白いけどVGMもかっこいいなあ、レコード化しないかなあ」という声からできたものである。しかし、ゲーマーたちはGMを耳でなく心で聴いている場合が多かったと思う。

つまり、「あっこの曲は○面のボスだっ!!このボス強いけどかっこいいんだよなあ…」などと思いつつ聴いている人が多い(はずだ)。すくなくとも俺はそういう感覚で聴いている。もちろん、いつもいつもそんなふうに聴いてると疲れるので、ただの曲として耳で聴くこともあるが。

新宮さんには良い弟さんがいらしていいですね。俺にも姉がいるけど、俺がかっこいいなぁと思うようなGMも、「なにそれ？変な曲」で片づけられてしまう。まぁね、人の好きずきだからしょうがないけどね。

最近のゲーセンは明るいですよ、なんなら弟さんと一緒に行って（うらやましい…）下手でもゲームをしてみてくださいね。もっとゲームミュージックが好きになると思いますよ。これからもGMをどんどん聴いてくださいね。

P.S.ダライアスⅡは泣けますよ。ゲームをやってから聴けばもっともっとグー（死語）

（宮城県　ゲームミュージック・ベガット君）

★なんていうのか、GMってプレイ中には忙しくてよくわからない「そのゲームが表現したかった世界」がいちばんよく出てるんだよね。だから、音楽だけ聴いていても、ゲームとはまた別の（ゲームの出来に左右されない？）楽しみ方ができるとは思うのだ。

ところで、先月号のCD大付録「PERFECT」は役に立ってるかな？

ゲームよさらにアナーキーであれ

☆このごろハードばかり進歩して、肝心のゲームが行き詰まっているような気がするので一言いわせてもらいます。

最近のゲームは、ゲームの世界の常識に縛られていて、見てるだけでいやになってしまいます。コンピュータゲームの世界で禁じられていることなどないはず。主人公はカッコいい青年に限らず、カブト虫、消防士、近所のバアサン、そのバアサンの愛用している入れ歯でもなんでもいいと思います。背景だって、アメリカの街やファンタジックな世界でなくカンボジアやトンボの背中、家の台所でもいいんです。ストーリーだって、プリンセスをこっちがさらいに行く話だっていいはずです。そもそもストーリーなんてなくても、何をやればいいかわかっていれば十分、一般のプレイヤーはストーリーどころか操作法すら気にしない人もいますよ。

最後に一番大切なのはやはりゲーム性でしょうが、これもただ手は殴るもの、食料は食べるものではだめで、もっと常識を崩して考えればいろいろ出てくることでしょう。TVゲームがはじめて誕生したときのように、白紙の状態に戻してもっと自由にやってほしいと思います。

ただし、プレイヤーのほうも「常識」に縛られているので、すぐに変えていくのは難しいかも…。

（埼玉県・Y・S君）

★サボテンボンバーズなどは家の台所だしカブト虫出るし自機はサボテンだし、なかなか条件を満たしているように思われるが。



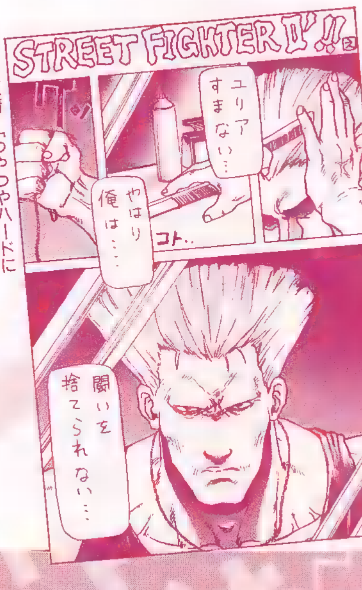
➡（東京都　恒点観測員340号君㊂）
★パワーにはパワー!!



➡（千葉県　仁村君㊫）
★ゴルちゃあああ〜〜〜ん!!

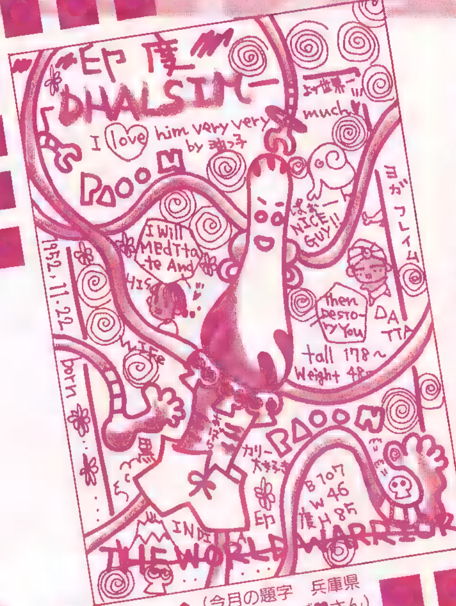


■（東京都　師匠の二番弟子川名景清さん）
★あぁ…今日という日が――!!



➡（大阪府「つやつやハードにかえただろ」のえだやん君）

大芸道



⬆（今月の題字　兵庫県　ダルシムラブラブ♥さん）

手芸道

☆ミシンも使わず、すべてハンドメイドの本田さんです（赤フンorマワシもはずすことができたりする…だからなんだっ！ほ、ほっといて私のことなんか…）。

いつもポケットに入れて学校に通ってます♡トシが14はなれてたって（いちおー17歳）。好きなものは好きなんだ――っ!!地域でも超メズラシー女本田さんプレイヤーなので、最近では子供らに顔を覚えられ、呼び名が「おすもうさんのおねぇちゃん」…あぁ。

（山口県　どすこいっ！さん㊫）

★抱擁力のある人が好きって感じねー。





決意〔from SFⅡ'〕

夢を見ていた。

視野が縦に1回転し、敵を蹴り上げた足がふたたび地に着いたときにはすでに勝負は決している――。そこで、彼はかつて最強のひとりとうたわれていた自分の強さを他人事のように見ていた。面白いように相手に入っていくストレートやジャブの連打、そして足払い。戦いが終わり、乱れた髪を整えていたクシが象徴的に折れたところで、目が覚めた。

野原に転がったままの全身につけられた青アザと生傷を視覚がとらえると同時に、痛みで目を覚ます。隆という名の日本代表にやられた傷だ。

頭上から、同じくアメリカ代表の拳の声が降ってきた。

「強いだろう、俺の好敵手は」

そう言って隣に腰を下ろす。

「それに、さしものあんたの腕もどうやら鈍ってきたようだ」

〝――――〟

痛いところを突く。ストレートに核心を突く話し方の特意な男だ――。

たしかに、俺の腕は鈍っている。周りの連中が強くなったせいだけではない。

「あんたさ」

拳が口を開く。

「なんていうのかな…そう、ここいらが潮時なんじゃないのか？」

「…………」

目の前の、年下の格闘家の何気ない言葉に、様々な記憶が彼の脳裏をよぎった。

〝そう、俺は引き際の悪い男だ〟

昔、任務の完全遂行を目指すあまり、率いていた小隊を全滅させかけたこと。意味もなくはじめた格闘技をなんとなくやめられず、今に至っていること。そして、勝算のない私闘に固執して、止めに入った戦友ナッシュを死なせてしまったこと――。

あげく今ではかつての勢いも失せ、友の仇討ちなど夢のまた夢というありさまだ。

だが、それでも――。

「…どうしたんだよ？気にさわったのか？」

その声が、彼を現実に引き戻した。

「いや。お前のいう通りなんだ。俺にはもう昔の力はないし、このへんが潮時なのかもしれない。

…だが俺は戦うのをやめられんし、やめるつもりもない」

拳が知るはずもない友の顔が浮かび、消えた。

そうだ、俺は決めたんだ。どんなに敗れても、どんなに失われた〝力〟が大きくても――。

そうして彼は、ガイル少佐はゆっくりと立ち上がる。体中のあちこちが痛むが次の挑戦までには傷も癒えるだろう

〝俺は俺が闘士であるかぎり戦いはけっしてやめない〟

強い決意を秘めて、一歩を踏み出した。

（埼玉県　御宅たいらさん）

閻魔天国

オネスティー

おおっ、私だ。黒龍だ。ふっふっふっ、諸君、今月も[illegible]るのだ。ゲームに、生活に、そしてゲ[illegible]（しま[illegible]ってますね～（笑）

諸君も[illegible]プレイしている[illegible]だが、プレイして[illegible]に気づくのが、[illegible]

[illegible]のセリフが「ジョージョー！」だけというのが一説によると「仕事！仕事！」[illegible]しかもこの声がやけに太い。プレイ[illegible]と妙に恥ずかしい[illegible]。[illegible]いったいなにを考えているのか[illegible]

まあ、それは置いといて、[illegible]しかたなくゲーム自体は比較的や[illegible]

[illegible]いい。なんといっても[illegible]の速さ[illegible]敵に[illegible]どこ[illegible]ボンバー一発で[illegible]車[illegible]、銃で[illegible]闘機[illegible]として[illegible]う強[illegible]な攻撃[illegible]まさに戦[illegible]の戦[illegible]できるゲームは[illegible]上で[illegible]ゲーム[illegible]国[illegible]あるまい。

「コ[illegible]になって死ね[illegible]」このセリフ[illegible]の兄貴は別にして、「ちょっと疲れたなぁ～」とか「悪党どもは皆殺ししたい!!」という人はぜひプレイすべし。なんらかの得るところがある。少なくとも[illegible]になっていることは[illegible]。

「[illegible]前に殺[illegible]」[illegible]「悪[illegible]消[illegible]」[illegible]

[illegible] 黒龍（三八）

今[illegible]ゲームと[illegible]はクイズ地球防衛[illegible]ばかりいいルーレット[illegible]トランプ[illegible]「ソ[illegible]」[illegible]ルーレットをリアル[illegible]

[illegible]ていない…。ちなみにひそかに[illegible]の[illegible]が「[illegible]」[illegible]である。ほかには

●ブロックアウト　基板が安い[illegible]M[illegible]ニック[illegible]に似てなかなかよい。んだんだ

●W[illegible]　とにかく[illegible]いいことはない。アツい!!

●[illegible]ピックス[illegible]コラムス作[illegible]に決め[illegible]アツい!!

●[illegible]チャレンジ　実はエレメカのゴルフ。文句なしにオススメのベスト対戦ゲーム!!アツくて死ぬ!!

東京都　おくてい忍者会（HAL21歳）

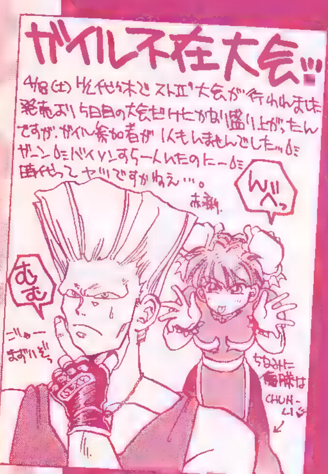
僕も「ワイルドファング」（[illegible]化希望「YHHK」）のファンなので[illegible]社での[illegible]は無理にしても、[illegible]

[illegible]社のゲームサウンド[illegible]タイトル[illegible]いくつか[illegible]枚組で出したらどうでしょう。1タイトルにつき[illegible]望者が[illegible]れば[illegible]ルで5千人[illegible]単純計算!![illegible]違う会社同士のカップリングはすでにGM年鑑で[illegible]ているし[illegible]価格にすれば購買層も広がる。完璧!?

神奈川県　SHIN[illegible]（大[illegible]常連）



⬆（[illegible]川県 [illegible]）





⬇（[illegible]阜県 [illegible]）



➡（東[illegible]）



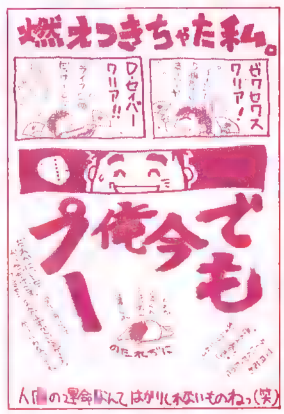
➡（埼玉県　真恵君）
★家庭に仕事は持ち込んでない君♡



➡（岡山県　潰瘍魔人ー森本君）
★ボコボコです～。



➡（徳島県　けものさん）
★あの感覚の悲しさはなぁ～。



➡（東京都　不良番長君）
★がんばれプーゲーマー!…（しまらない…）。



➡（静岡県　ベルベット君）
★なぜここに!?

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

- 一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
- 掲載された次の月末で締め切り→②
- 締め切りなし→③

▼買います

○ゲーメスト1～32号を希望価格で。バラ可、切り抜き不可、美品希望、送料こちら。1万5000円以下ならセガのソニックぬいぐるみ2個を、1万円以下なら麻雀パネル（中古、中間ハーネス付き、対応キョーワ）をあげます。（〒292 千葉県木更津市清見台南1－6－6 小川一浩）

○ゲーメスト1～39号（美品ならば必ず高く買います）とナムコに関するもの何でも高く買います。葉書にてご連絡ください。③（〒451 名古屋市西区枇杷島4－26－8 コーポかとれあ102号 江川雅子）

○ゲーメスト1～55号を譲ってください。価格を書いてW葉書で。（〒700 岡山県岡山市天瀬南町5－20 小野裕之）

○ザベストオブビデオゲームミュージックのCDを買います。希望価格を書いて葉書にて。②（〒561 大阪府豊中市利倉西2－19－15 三浦真稔）

○オールアバウトナムコⅠ・Ⅱセットで5000～8000円で。美品には1万円出します。送料こちら。希望価格を書いて葉書で。②

○ストⅡ関係グッズを適価で譲ってください。イラストや同人誌なども買います。希望価格を書いて連絡してください。また、ストⅡファンの方、友達になりませんか？県内などの方、お手紙ください。（〒460 愛知県名古屋市中区新栄3－2－19 水谷様方 井本隆幸）

▼売ります

○ゲーメスト18・20・22号を売ります。すべて美品。バラ売り可。希望価格、TELを明記の上、封書で連絡を。③（〒037 青森県五所川原市錦町1－1－44 川村淳）

○ゲーメスト1～14号、ベーマガ85年1月～90年4月号、NG、ポスター、チラシなどを譲ります。連絡は葉書で。（〒189 東京都東村山市本町4－15－21－4 佐藤政康）

○ゼクセクス・出たビー（組立済）とD・セイバー（未使用）のポップを売ります。高額優先。W葉書か62円切手同封のうえ、左記まで。②（〒370－33 群馬県群馬郡榛名町下室田266－7 中島隆晴）

○ゲーム雑誌付録、またはゲーム関係の下敷きを売ります。すべて美品。リスト希望の方は62円切手同封で。③（〒979－15 福島県双葉郡浪江町大字川添字佐野13－1 前田昭）

○セガゲームミュージックVOL.1～3、GSMセガ1～4、クラックダウン／ゲイングランドの各CDとギャラクシーフォース、アフターバーナー、パワードリフトのビデオをまとめて売ります（程度良）。バラ売り不可、手渡し希望、近くの方優先、オマケあり。希望価格を往復葉書で。（〒240 横浜市保土ケ谷仏向町286 Kビル201号 飯田真一）

○ゲームのCD（コナミレーベル）売ります。詳細は62円切手同封の封書にて。（〒610－02 京都府綴喜郡宇治田原町岩山丸山6－8 大杉泰司）

▼交換・その他

○名古屋近郊在住の女性ストⅡプレイヤーのみなさん。対戦が強くなりたいけど周りが強すぎて困っている私と対戦してくれませんか？レベルは一切問いませんが、真剣に対戦してくださる方に限ります。（〒467 名古屋市瑞穂区関取町67－2 二宮和美）

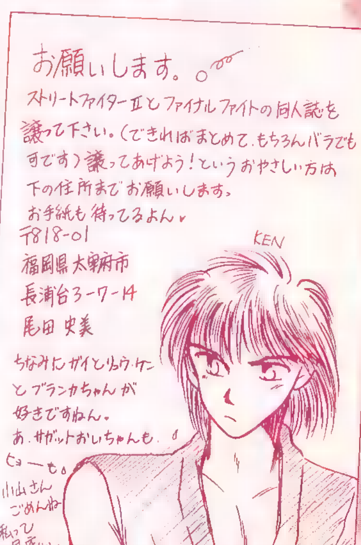
○ストⅡ、ゼクセクス、餓狼伝説（特にアンディー）が好きな女性の方、私と文通しませんか？初回のみ62円切手同封で。（〒183 東京都府中市片町1－16－19 神山英子）

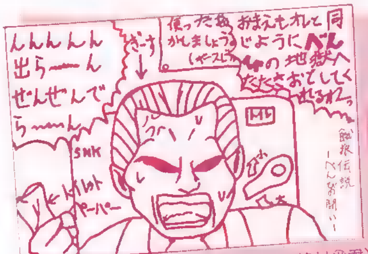
○コットンにはまっている方、私と文通してください。特に女性の方－もちろん男性も大歓迎です。（〒859－38 長崎県東彼杵郡東彼杵町小音琴郷1220 深草康代）

○いまだにパロディウスだ！をやっているあなた！私と情報を交換しましょう！ただ今、3回目の2周クリアを目指してます。③（〒581 大阪府八尾市南本町7－5－33 三好博昭）









↑（大分県 おれは絶対㊫君）

お便り募集

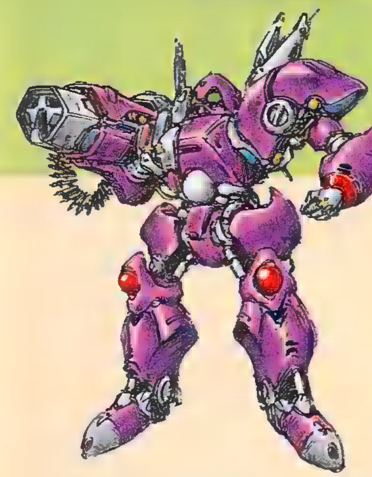
ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙＆イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊫）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

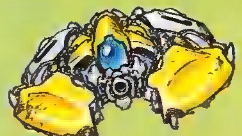
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社 ゲーメストアイランド係

難度、超級？ ステージ4からステージ6 中ボスまで大紹介！

達人王

時代にマッチした達人、それが達人王！ シューティングのプレイヤー層の広い今、難易度調整の難しさを再認識したゲームだ！





イラストは東亜プラン特製だぞ。

達人王はここから本気？

ロケテストごとに少しずつ、難度が上がってきたこのゲーム。やはり死なきゃ楽勝というのでは、ゲーマーも開発者も満足できなかったようだ。だからといって難しくしてしまうのも…。やはり「達人」を背負っていると期待が高いだけに、開発者の苦労が感じとれる。

取材時ではまだ完成ではない（難易度調整の面で）ので、はっきりは言えないが、とりあえずステージ3までは遊ばしてくれるので安心（十分難しいところもあるけど）。達人らしさが顔を出してくるのがステージ4からだ。このあたりからは、上級シューターもそれなりに本腰を入れてかからないと痛いめにあうだろう。一般プレイヤーでは、歯がたたないことも…（まあそういう場合は、この本を読んでくれれば大丈夫。安心してくれ）。

ではその難しさがどんなものなのか、どどーんと最終面中ボスまで紹介しよう。

ステージ 4

ステージ4までくると、やはりそれなりに硬くて大きいのがでてくる。たかが砲台、でもでっかい！中ボスじゃないのにでっかい！なんてのは当たり前なのだ！

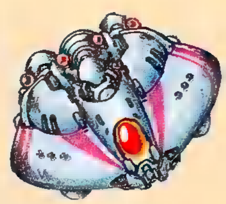
中型の敵にしても、動きに特徴があって、注意してかからないとつらい復活をやるハメになるのだ。

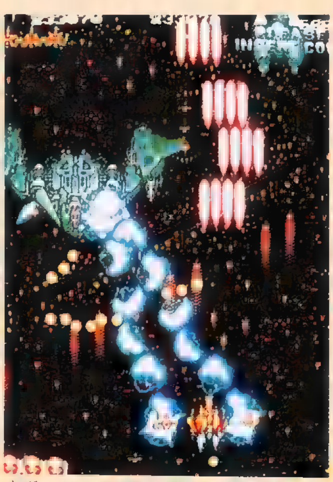
前半は、地上の敵が中心で画面両端からの出現を覚えておかないとつらいところが多い。

中ボスは、2段階の攻撃をしてくる。初めてのときはちょっとびっくりするよ！1回壊したあとの次の攻撃！

後半は、空中の敵が相手になる。下から出てきたり、まわったり、ミサイル破裂後、弾が上へくるとか…。速攻が重視されるところだね。

そしてボス。とにかく硬い。それでもってブバーッとレーザーを撃ったかと思ったらヒョンヒョンとくる弾が！ボムが5個もあればなんとかなりそうだが（先のことを考えずに）復活となるとど一んでもなく大変！ボムを使わずボスまでくるのも大変なのにね。発売後、ここの復活大会ってどこでも見られそう！





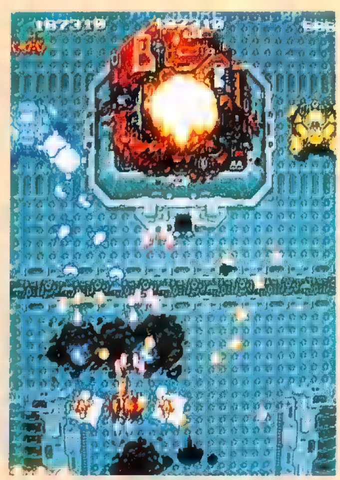
中ボス！まずは弾をバラまく攻撃から。



けっこうこんな風に複雑な攻撃をしてくるのもいる。



これは前のほうのステージでもでてたでかいザコ。



なんとでっかい砲台なんでしょう！

ステージ5

あと2ステージ！ここらでつかれたなんていってられない。平気で中ボスクラスがノコノコ現れるからねえ。ステージ5に入ってすぐアイテム地帯があるので、復活後、ボム不足に悩みのある人は、ここで補充もできるという親切な設定。でも画面中、4つまでしか出ないということを覚えておかないと損をするぞ。

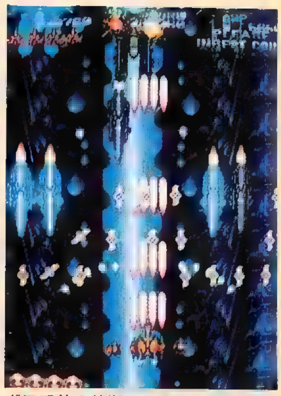
いきなり前半から苦しい展開が待っている。とにかく大きい敵がでてくるからだ。



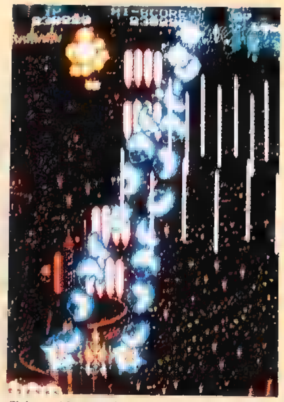
その直後、でかい弾がくるのだ！



そしてボス。両側から交互にビーッとレーザーがくる！



ボス手前の前衛。なかなか熱い復活を楽しめるところだぞ！



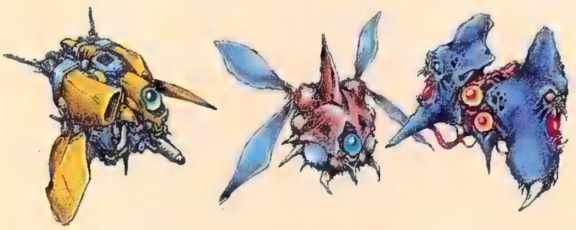
そして壊れると…。ビーッっておーい！レーザーの雨!!

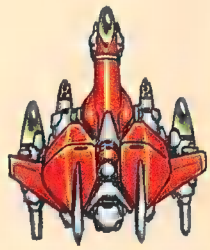
このあたりはぜひやってもらってから死んでもらいたい。

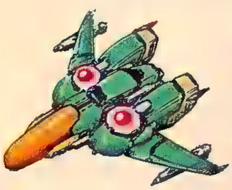
さすがに中ボスクラスをいっぱい相手にしていると、中ボス対策ができちゃって逆に中ボスの方がやさしかったりなんてこともありうるのだ（全然うれしくないって！）。

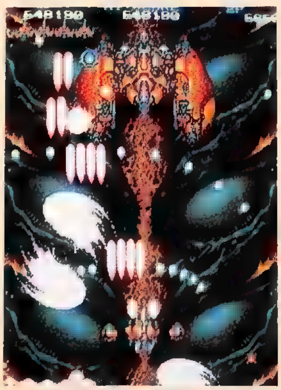
後半に入ると、中型の敵が増える。前半に比べるとやはり小さくなっただけ楽になったと言える（でも数が増えるけど）。

ボス!!!これぞ達人のボスって感じなのがすごい！硬いってのはいいが（よくないけど）ここまででかいとねえ。本当に壊せるんだか不安になっちゃいますよ。時間がかかりそう…。

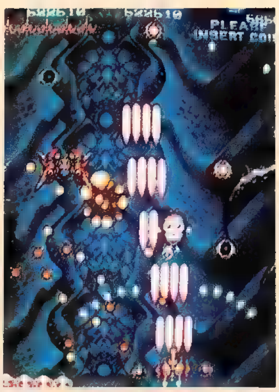




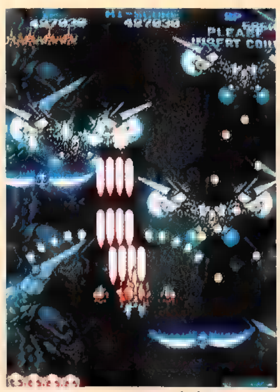




これが中ボス。自分と同じ大きさの弾を出すなんて、ひ、ひどーい！



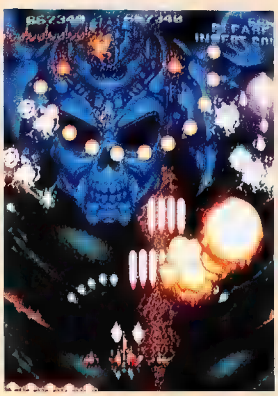
おや一っ東亜プランのイメージキャラ？のピピル人が！このの子アイテム出すのよね。



このぐらいの大きさのザコがどんどんでる。



ステージ5に入ると、いきなりレベルの高い敵が続出！



頭部が壊れると、さらに攻撃が熱くなるのだ。



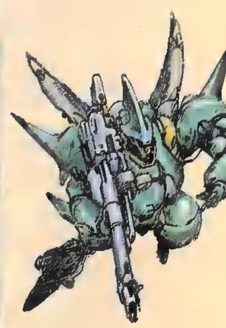
ラストのボスみたいなのがこの面のボスなのだ！でかいぜ！

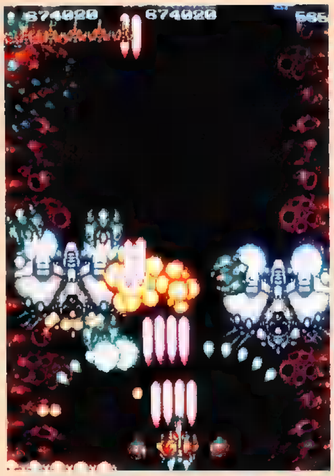


近い位置からの弾のバラまきはさすがにつらい。

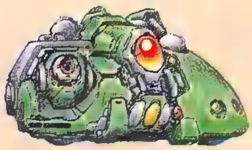


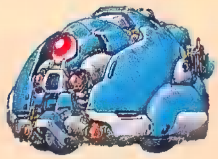
後半は、前半より少し楽かな、でも気は抜けないよね。

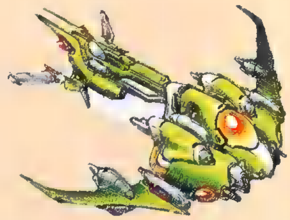




さあラストステージだ！あいかわらず大きいのがくるのだ。









ステージ6

さあ最終面だ！もうここまでくると、そこまでの勢いでかなり進めるはず（それだけの腕があるのだからねえ）。

どんどん敵を消していかないと、どんどん弾に押される。生き場がなくなって死ぬなんてことは日常茶飯事になるぞ。

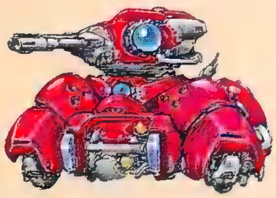
硬くて小さく、そして数が多いっていうのが一番苦しい。逆にボス以外はでない中ボス地帯のほうが楽かもなんて思えてくるね。

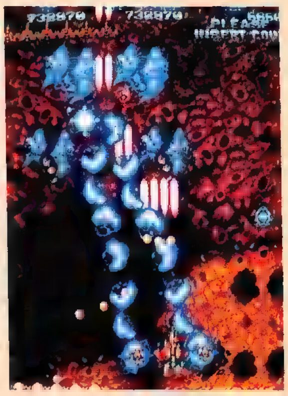
この面の中ボスは、珍しく小さい。息抜きするチャンスかも！

とにかく早くやりたい！大型筐体ゲーマーとしての道を絶たれた?今、原点にもどり、再びシューティングに目ざめた私、久々にもえそう。

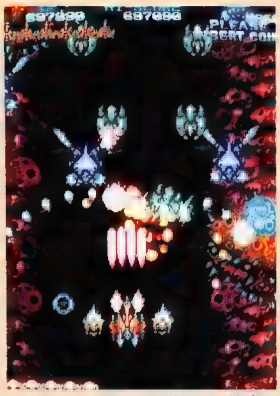
今回、東亜プランの開発者の方には、イラストまで（カラーのマップまで！）描いてもらっちゃいました。感謝、感謝です本当！

（ずるずる）

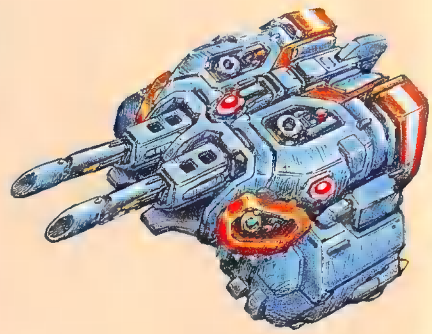


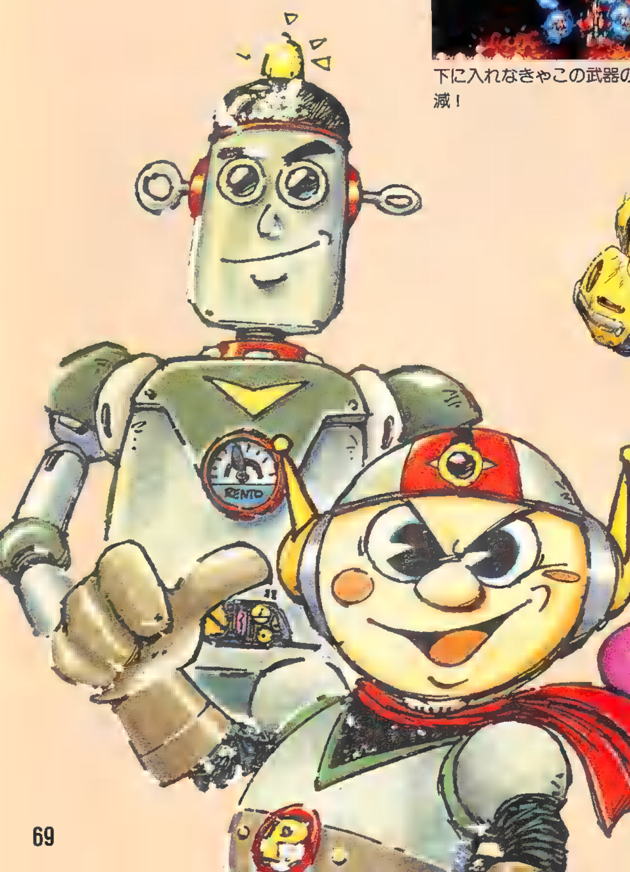


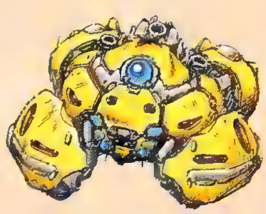
下に入れなきゃこの武器の威力も半減！

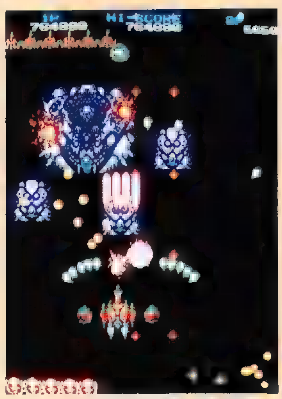


小さくても硬く、数が多い、速攻でいこう。

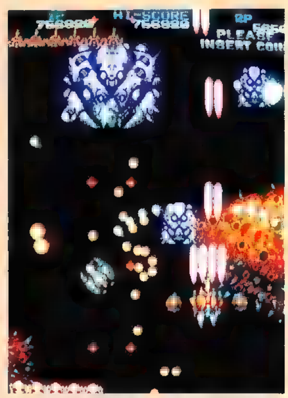






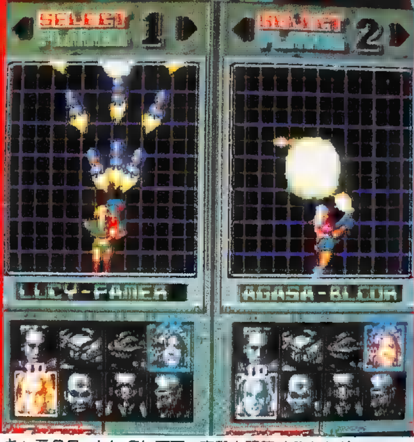


壊れていくうちに攻撃も上がっていく、残るはボスだあーっ！



ステージ6の中ボス、本体のまわりを子分がまわっている。一見楽そうだが…。





キャラクターセレクト画面。攻撃を確認することができるのだ。

8人の中から誰を選ぶ？

FIXEIGHT

フィクゼイト

特殊な攻撃方法がとれる8人が主人公のシューティング。
自分に合ったキャラで遊べるぞ。

バリバリ撃ってバリバリ進もう

2P同時プレイ可能で、任意の縦スクロールシューティング。

8方向レバーによりマイキャラを動かし、ショットボタンで敵を撃ち、危険になったらボンボーボタンを押して緊急回避だ。

マイキャラは8人から選べる

8人いる主人公から1人を選び、ゲームを進行するのだ。

カル・ホーン



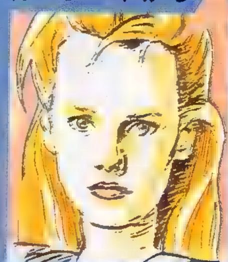
あばれだすと、超破壊的なパワーを発する寡黙な巨漢爆弾戦士である。

ヴィスタリオ



かつては宇宙海賊として名を売っていた。気をためての特殊弾は、敵を一掃する。

ルーシー・パメラ



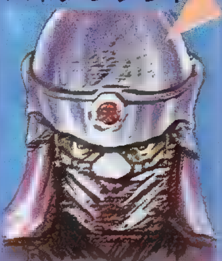
金髪で緑の瞳をもつ美人戦士。ハワードに戦いの手ほどきを受けた女性である。

ハワード・ヤング



クールで二枚目！地獄の英雄の異名をもつ。戦いのプロである。

ハヤテ・ジグラギ



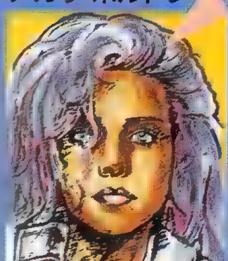
現存する忍者中、最高の力をもつ。巨大な手裏剣は、確実に敵を射止める。

ERH GX■026



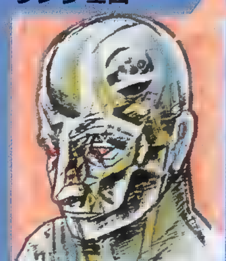
意志をもつアンドロイド。横に長く広がるミサイル攻撃は見ごたえあり！

アガサ・ボルドゥ

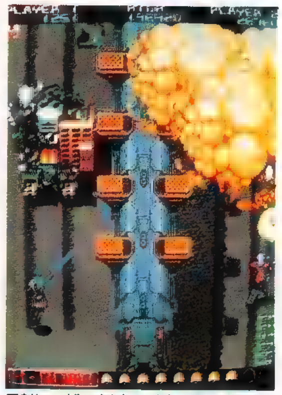


元モデルの女戦士。男でも扱いが難しい特殊兵器を使いこなす優秀な戦士。

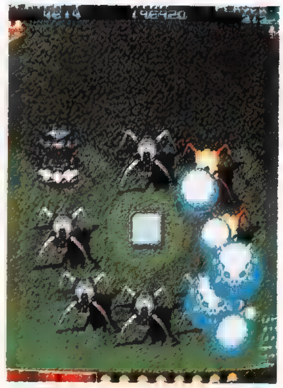
ランジェロ



数少ないクリスタル星人の1人。強力なクリスタルレーザーを自在に操る。



反射レーザーをビーッビーッ！



いきなり、シャコシャコシャコとくる！

アイテム

ゲームを面白くするものにアイテムがある。

●POWER UP



最高5段階まで上がる。

●BOMB



最高10個までストックでき、2Pプレイでは、共同ストックとなる。

●SECRET



SPEED UPか、SPECIAL WEAPONか、SHIELDになる。

●金ののべ棒



100～1000点UP。

●女神の像

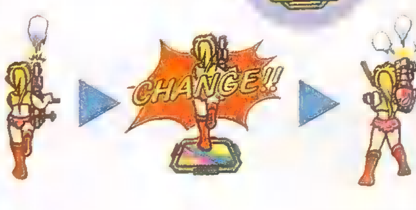


得点が5000点UP。

CHANGE PLATE



このプレートの上に乗ることにより武器を変えることができる。スペシャルウエポンはノーマルに戻る。



かなり特殊なキャラばかりなので、その人の性格がでるかも。私ならやはりハワード・ヤングかな。



見よこのミサイル！ものすごい数だ！



こんな攻撃をしてくるボスも！ど、どうする？

PONY CANYON SCITRON

新次元感覚に酔う。

今までライブでしか聴けなかった、ラップ・バージョンを完全収録。
ジャンルにとらわれないゲーマデリックの真髄がここに結集。ゲーマデリック全曲アレンジ。

RAP á de LIC

DECO DATA EAST



©1992 DATA EAST CORP.





〈収録曲〉
カルノフ、
チャイナタウン、
クルードバスター、
ロボコップ2、
ピンボールメドレー 他

CD:PCCB-00090
¥2,500(税込)

CD 7.17 ON SALE

文句を言う奴は、かかってきなさい！
スチャダラパー、ジンギ、ガスボーイズ、高木ちゃん、
皆かかってきなさい！ゲーマデリックはおもしろいヨー。
南部虎弾（電撃ネットワーク）インナーより

不思議議世界に浸る。

G.S.M. 1500 SERIES

Pu·Li·Ru·La™
プリルラ

ザックとメルの不思議な冒険。「プリルラ」がファンの熱い要望に応え、遂に登場！
オリジナル全曲に加え、未使用曲、SEコレクションも収録した魅力満載の一枚。解説書、楽譜付。

TAITO タイトー



©TAITO CORP. 1992

CD 7.17 ON SALE





特典
CDケースサイズ・
カラーステッカー付

CD:PCCB-00091
¥1,500(税込)

ゲームミュージック最大のイベント
GAME MUSIC FESTIVAL '92
ゲームミュージックフェスティバル'92

1992年8月22日(金)、23日(土)
OPEN▶16:30　START▶17:00　▶日本青年館
8.22(FRI) J.D.K. BAND/GAMADELIC/ZUNTATA
8.23(SAT) ALFH LYRA/コナミ矩形波倶楽部/S.S.T. BAND
1日券¥3,500(税込) 2日券¥6,000(税込) 発売中
お問い合わせは—グローバルエンタープライズ03-3496-1341

チケットのお求めは下記まで
グローバルエンタープライズ……03-3496-1341
チケットぴあ……03-5237-9999
チケットセゾン……03-5990-9999
CNプレイガイド……03-3257-9999
丸井チケットぴあ……03-3363-9999
㋘屋でもチケットを取り扱います！
＊1日券はグローバル、㋘屋のみの扱いとなります。

PONY CANYON INC.
サイトロン テレホン インフォメーション　東京03-3236-4000

▶お求めはお近くのレコード店で。■どうしてもお近くで手に入らない場合は、全国どこでも電話一本でお届けするホームデリバリーシステムをご利用ください。
＊ご注文はフジテレビAVステーション03-3357-5841(月～金10:00～19:30)まで。送料、特典についてはご注文の際にご確認ください。

リート　ファイターIIダッシュ
シップ開催



決勝大会　10月11日　新宿三省堂ホール

主催　月刊ゲーメスト・ストIIダッシュ全国大会実行委員会



北は北海道から南は沖縄まで、対戦の強豪がひしめく全国64店のゲームセンターが名のりをあげた。きっと、君たちの地元の店の名前もあるはずだ。さあ、みんなで近くのゲームセンターにダッシュ!!

㊟表は、店舗No.、店名、大会実施予定日、住所、TELの順になっています。予定日が書かれていない所は未定です。

33 西銀座ゲームプラザ
山梨県甲府市中央１－12－43　0552(32)5656

34 ゲームコーナーダイヤ
長野県長野市高田1241－１　0262(21)6276

35 ゲームコーナーマカオ
長野県長野市南千歳１－28－３長野NCビルB１F　0262(24)4038

36 ブルート　岩村田店
長野県佐久市岩村田795－１　神津ビル１F　0267(68)8315

37 オレンジハットとなみ
富山県砺波市新又147－１　0763(33)1863

38 どりいむ
富山県富山市新根塚町１－７－13　0764(92)3646

39 アップル流通店
静岡県静岡市東千代田１－７－８　054(263)9373

40 ゲームタウン　キングズクロス
静岡県浜松市田町315－34　笠井屋WINSビル１F　053(456)0925

41 キャノン最前線
愛知県岡崎市康生通東１－６　0564(25)2612

42 テクノドーム竜宮店
愛知県名古屋市港区竜宮町１　052(694)2881

43 ウィルトークタイトー豊橋店
愛知県豊橋市花田町土亀105－２　0532(63)6394

44 グリーンプレイランド
岐阜県高山市西之一色町２－180　高山グリーンホテル内　0577(34)6077

45 ウィルトークTAITO　金沢
石川県金沢市片町１－４－11　0762(62)9315

46 扇が丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町86－２　0762(48)3765

47 ニュータイプ　洛西店
京都府京都市西京区大枝東長町２－３　075(333)2733

48 チャレンジャー　関大前店
大阪府吹田市千里山東１－14－２　06(389)8072

49 コスミックプラザABC
大阪府寝屋川市早子町18－14　0720(23)1160

50 アルファ21　泉佐野店　0724(61)4713
大阪府泉佐野市上町1168－234ニチイ泉佐野店内

51 アミューズメントスペースハスラー
三重県熊野市木本町620－１　05978(９)0970

52 ファミコンランド・チャンプ
三重県松阪市垣鼻町910－５　0598(26)7771

53 アミューズ&レストメイヨー
兵庫県姫路市駅前町222駅前第一ビル　0792(22)7210

54 ゲームセンターピノキオ
兵庫県明石市本町１－１－26　078(917)5685

55 インスパイア遊
岡山県岡山市新保107　0862(34)2649

56 W.T.T.呉店
広島県呉市中道４－10－10　0823(22)9985

57 ゲームシティDADA
島根県出雲市天神町70－12　0853(21)8477

58 アメニティスペースオズ宇部新川店
山口県宇部市松島町16－25　0836(22)1661

59 チャレンジバンバン
愛媛県松山市道後樋又５－28　0899(25)0192

60 パーク5
香川県高松市大工町1-14　0878(21)0760

61 モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松２－６－７　092(731)0053

62 ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11－６　0958(47)3352

63 システムランド　オオヨド
宮崎県宮崎市大淀３－５－15　0985(50)0200

64 ヤングパレス
沖縄県沖縄市中央１－14－２　098(939)1920

電話 03(3293)9328 まで

参加方法

ストリートファイターIIダッシュ大会が、ついに開催されるのだ。今年は多勢のプレイヤーに参加してもらいたい!ということで、地区予選を行なうことになったのだ。

まず、大会参加希望者は、ゲーメスト'92年[illegible]月号(つまりこの本だ)に付いている「参加登録証」に必要事項を記入する。そして、一覧表にあるゲームセンター(実施店)に直接持って行ってくれ。参加費は無料だ。募集期間は、７月５日～14日、全店共通だ。予選実施店ごとに定員があるので、それを越えた場合は抽選になるので注意してくれ。そして、みごと予選に参加できることになったら、予選実施日の確認だ。それぞれの店で違うが、７月20日～８月31日までの間に行うことになっている。それぞれのお店に直接行って確かめてほしい。

その予選で勝ち残った上位２名が、10月11日に東京の新宿三省堂ホールで開かれる決勝大会に進出できるのだ！日ごろから鍛えた腕を、この大会にぶつけよう――



ストIIダッシュ大会記念テレカ
(G-５)●1200円　送料サービス

購入のお申し込みは予選参加店または⑦屋まで。通販のお申し込みは80・81頁の読者サービス部をご覧ください。

第2回 ゲーメスト杯争奪 全日本スト チャンピオン

■ストⅡダッシュチャンピオンシップは、ここから始まる！

●予選参加募集期間
平成4年7月5日～7月14日

●予選参加者募集店および予選実施店
全国予選実施店一覧に記した64店にて受付および予選を実施します。

●予選参加応募方法
本誌とじ込みの「ストⅡダッシュ大会参加登録証」に必要事項を記入の上、予選実施店に、本人が直接持参して確認印を受けてください。エントリーは複数店の応募、2回の応募は禁止とします。
予選参加の応募が各店の定員をオーバーした場合は、抽選にて参加者を決定します。その際の発表は各予選会場店内に告知します。

●予選実施日
実施店によって異なります。全国予選実施店一覧に予定日を掲載しましたが、最終決定は予選参加者告知の際に。同時に発表します。

●予選試合概要
全国64店のゲームセンターで予選を行い、決勝大会進出者を決定します。
決勝大会進出者は、各実施店の予選上位2名（優勝、準優勝者）とします。
原則として各店32人以上のトーナメントが方式で進行します。

●予選ルール
①キャラクターは、あらかじめ「参加登録証」に記入した1人を使用してもらいます。途中での変更は不可です。
②連射装置、必殺技ボタンなどの使用は認めません。ノーマルな状態でプレイしてください。
③試合開始前にじゃんけんをして、勝った人が場所（1Pか2P）を選びます。
2ラウンド先取したほうが勝ちで、トーナメントを勝ち抜いていきます。ただし、勝負がファイナルラウンドまでもつれこんだ場合は、ラウンド3までの勝敗いかんにかかわらず、ファイナルラウンドでの勝者を勝ちとします（したがって、ラウンド3までが1敗2分けでも、ファイナルに勝てば勝ち抜けとなります）。
もし、ファイナルラウンドがダブルK．O．またはドローゲームで引き分けになったときは、1回だけ引き分け試合を行います。再試合でも同じ結果になったら、両者負け扱いとし、次回戦の対戦予定者は不戦勝になります。
「禁じ手」はありません。ゲーム内であれば、いかなる攻撃方法をとってもかまいません。ゲーム外での故意による直接攻撃は、即時失格となることもあります。
少なくともどちらか1人の使用キャラがバルログで、試合の舞台がスペインになったときは、電源を落とすなどして舞台をスペイン以外の国に移してから試合を行います（バルログの必殺技が、スペインとほかの国ではことなるため）。

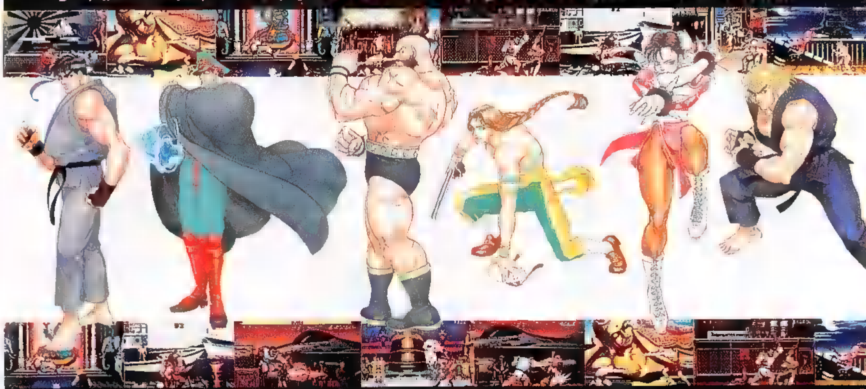
以上のようなルールでトーナメントを進行し、最終的に1位（優勝）、2位（準優勝）、3位を決定します。上位2名は10月11日の決勝大会に参加していただきます（3位は準決勝戦敗退者2名で3位決定戦を行い補欠とします）。

●決勝大会ルール
全国64の予選実施店から2名ずつ代表が集まり、合計128名でのトーナメント戦で真のチャンピオンを決定します。
決勝大会では、全12キャラを使うという特別ルールを採用します。このルールはあらゆるキャラを使いこなし、キャラの有利・不利を超えて真のチャンピオンを決定するために考えられたものです。
1～3回戦は1試合2ラウンド先取で勝ち抜けとします。
4～6回戦（準決勝）は3試合勝負で、2試合先取した人が勝ち抜きます。
決勝大会1～6回戦でのキャラ使用に関しては、以下の本大会専用の独自ルールを採用します。

・使用キャラ事前登録制
決勝大会を6回戦まで勝ち抜いた場合、多ければ12試合を消化することになります。この各試合に使用するキャラクターを参加者全員に、決勝大会開催前に登録していただきます。ただし、1キャラ1試合のみ使用することとし、登録用紙には12試合に全て異なるキャラクターを記入します。
4～6回戦で2試合で決着がついた場合は、3試合目に使用予定だったキャラは使わずに終わることになります。
決勝大会決勝戦は特別ルールによりとり行います（くわしくは次号で）。

このように、決勝大会ではすべてのキャラに対するうまさが必要とされます。予選を勝ち抜いたプレイヤーは、決勝大会に備えてすべてのキャラの練習に励んでください。
㊟決勝大会当日の交通費は、参加者の自己負担とします。

予選大会 7月15日～8月31日（全国64か所で実施）



全国予選大会実施店発表!!

1 NTK 8/2
北海道恵庭市本町113 0123(33)2271

2 ファミリーランドピノキオ
北海道札幌市北区北35条西10 011(737)9215

3 釧路スガイ
北海道釧路市北大通6 0154(23)3861

4 ゲームインジャック&ベティ 七日町店 8/1
山形県山形市七日町2－7－23 0236(31)8304

5 ハイテクセガ盛岡店
岩手県盛岡市大通2－6－11 0196(23)2562

6 SAY TAITO花巻 8/5
岩手県花巻市上小舟渡37 0198(24)5936

7 ゲームランドアタック
宮城県仙台市宮城野区萩野町4－5－41 022(235)8794

8 ゲームランドキンコンカン
宮城県仙台市若林区土樋45－3 022(268)9498

9 NO・SIDE
福島県二本松市本町1－75 0243(22)0043

10 ジャックアンドベティー
群馬県太田市東本町18－13 0276(22)1136

11 ハイテクセガ桐生店 /22、23
群馬県桐生市末広町5-19 0277(22)9484

12 モンテカルロ
群馬県高崎市中紺屋町11 0273(23)2361

13 ゲームセンター プレイタウン
茨城県鹿島郡神栖大野原4－472－4 0299(93)0016

14 プレイシティキャロット 筑波学園店
茨城県つくば市天久保1－5－3 0298(51)7581

15 ガリバー 熊谷店
埼玉県熊谷市筑波2－49－8 0485(21)7821

16 ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1－3 0429(25)1551

17 プレイランド カーニバル
埼玉県上福岡市上福岡1－6－23 0492(66)6779

18 ゲームインDAIEI
千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1F 0473(76)9764

19 タイトーインライナー
千葉県八千代市八千代台西1－1－9 0474(83)2003

20 ゲームランド・スバル
千葉県館山市北条1882－10 0470(22)1900

21 ㋕屋（83頁参照）
東京都千代田区内神田1－15－12 一政ビル2F 03(3293)9325

22 ゲームプラザ ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3－1－4 サンシャイン文化会館B1 03(3893)0618

23 池袋プレイランドラスベガス 7/26
東京都豊島区西池袋1－22－4 03(3892)1817

24 タイトーインスタジアム301 7/28、8/11、25
東京都新宿区歌舞伎町1－21－7 地球会館1F 03(3200)8085

25 石神井公園 スペースファンタジー
東京都練馬区石神井町3－19－13 第54東京ビルB1 03(3995)6975

26 フロント・ロウ
東京都保谷市ひばりヶ丘3－7－10 0424(24)6299

27 ハイテクランドセガ渋谷
東京都渋谷区渋谷1－14－14 東口会館1F 03(3409)4737

28 ゲームセンター コパ111
神奈川県秦野市南矢名62－42 0463(78)0610

29 オレンジハウス
神奈川県大和市西鶴間1－12－20 0462(74)1904

30 ゲーム・トライ
神奈川県藤沢市鵠沼石上3－3－3 0466(23)3985

31 ゲームガレージキャロット たまプラーザ店
神奈川県横浜市緑区美しが丘1－5－8 045(903)4056

32 ハイテク遊園ニュースター 7/26、8/2、9
山梨県甲府市国母5－20－16 0552(28)8923

大会に関するお問い合わせは
ストⅡダッシュ全国大会実行委員会



ショック!!
史上空前の対戦格闘
龍虎の拳™
りゅうこのけん
NEO GEO

The Future Is Now
SNK

ザ・100メガ

100

THE 100MEGA SHOCK!

超ド級ゲームネオジオ

衝撃の106メガ、ネオジオに近日登場。

これからはゲームの常識は捨ててほしい。圧倒的ハイパワーゲームマシンの新たなる挑戦が今、始動する!ここには現実を超えたリアル。期待を超えた感動が存在する。どこにもなかった100メガオーバーのロムカセットを、「ネオジオ」にセットせよ。100メガショック第1弾、空前の対戦格闘アクション「龍虎の拳」。106メガだから体験できる熱き闘いに、もうすぐ会える。

●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。なんでも相談室☎06(338)8188●ネオジオ最新ソフトカタログ差し上げます。ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記して〒564大阪府吹田市豊津町18-8㈱エス・エヌ・ケイG8係まで。

編集人：牧野明日香／古葉美一／C・LAN

ともとも♡ロマンシングS・AGAをプレイでやってるんですけど、マルチシナリオだから何をすればいいかわからなくってオロオロしてるうちにレベルばかりガンガンあがってしまって困っている飛鳥ちゃんでーす。おかげで騎士団領に初めて入ったときにはすでに兵士が城を囲んでいました。うう……。ディスティニーストーンをやっと手に入れたら王様にとられちゃったり…誰かうまい方法教えてーん。

「ずいぶん長い出だしでしね。」とも古葉チャゲ夫でし」

まだあるのよ、フレイムタイラントが強くて倒せないとか、アイスソードがいつになっても手に入らないとか…。

聞いて聞いて、それからね、面白いからアイシャにキックを覚えさせて最高レベルまでUPしちゃったの。遊牧民の女の子がキックの技なんて笑えるでしょ?それからね…。

「あーうるさい！本題に入るでしょも――』

あ、そ…そうね。今月は人気シリーズ飛龍の拳のSFC版「飛龍の拳S・ゴールデンファイター」です。それでは飛龍仙人のC・LAN先生よろしくお願いします。

たまにゃ〜家でゲームをやりたいアーケード野郎のためのコンシューマーゲームスポット…略して

CON コンスポ SPO

殴る蹴るの応酬、これぞ格闘

飛龍の拳S ゴールデンファイター



飛龍の拳とは…

5年以上は前のことであろうか、「飛龍の拳」がゲームセンターを賑わしたのは…。

その内容は自分に現れた秘孔をガードし、敵に現れたそれを攻撃するという、ただそれだけであった。でもヒットした。発売元は日本ゲームだ。

その飛龍の拳がカルチャーブレーンから「飛龍の拳S・ゴールデンファイター」と名を変えて、大幅にリアレンジされてスーファミに移植された。

で、内容は、例の秘孔モードのほかに、普通のゲームっぽい、ザコを倒し、ボスを倒し…ってのと、コマンド選択式のアドベンチャーっぽいのと、8人までできるトーナメントモードの計4種類もある。

それぞれ、エキスパートモード、ファイティングモード、アニメモード、VSトーナメントモードと名付けられている。

アーケードにも発売される予定なので、一足先に内容を知りたいという人は買えい！

以上説明終わり。

(C・LAN)

ストーリーモード、これが基本だ！ 1

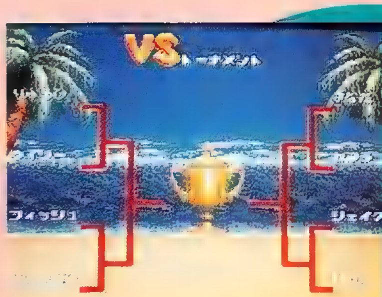


この巨大キャラを見よ！こやつらが変身・魔法をくりかえすのだから、たまったもんじゃね〜ぞ。

SFC ★カルチャーブレーン★7月発売予定★9700円

ついにスーファミがアーケードを越えた！

2 8人トーナメントだ！



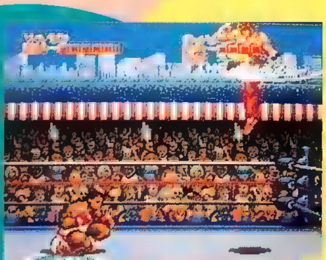
見りゃあわかるが、最大８人まで参加できる究極のトーナメントモードなのだ。

3 驚異の心眼システム！

防御というものをここまで追求したものはあったのか。スキをつくのだ！



4 なんて奴らだ！



龍飛の必殺技。飛龍の拳だぁ～。必要以上に舞い上がるぞ！



でぇ～い！キャプチュードだ。スーパーディフェンスあってこその大技だぞ。



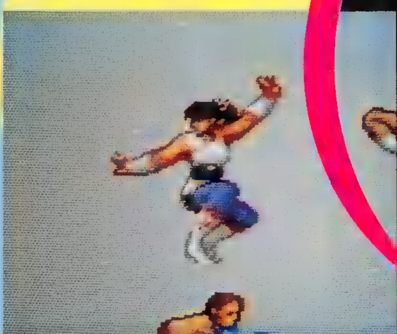
5 女性の方も安心！

実はですね、複雑な操作のいらないアニメモードというのがあるのです。コマンド選択でＯＫ



6 おぬし、実は……

5人の[redacted]士のうちの紅１点はっきりいって人気が集まるのは必至だ！



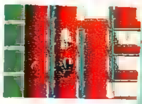


うそプー

ところかまわずSO SWEET！　アンニュイ野郎チャゲ夫とトゥゲザーだ！

チャゲ夫のニューゲーム鮪





PCエンジン　ナムコ　6月25日発売　6800円

めぐりめぐって行きつく先は…

ドルアーガの塔

この面白さは永遠のもの

ⓒ㈱ナムコ

ドルアーガの塔を知らない人のために説明しておくと、60階建ての塔に囚われたヒロイン「カイ」を助けるために、主人公「ギル」が各階に隠されたアイテム（宝箱）を探しながら進んでいくというものだ。各階の宝箱の出し方が難解で、非常にマニア受けしたゲームなのだ。

今回の移植は、今までのイメージがガラリと変わるほどリニューアルされている。画面構成が変わり、難易度が4段階あり、点数もなくなっている。しかし、最大の変更点は宝箱の出し方であろう。新登場のキャラ・アイテムも豊富なので、アーケードとは違った楽しみ方ができるだろう。（悠理）





完成度きわめて高し!!

ⓒ1992　DATA EAST

チェルノブ

グラフィックは「きちょる」のひとこと

メガドライブ　データイースト　7月下旬発売　価格未定

デコゲーム中でも群を抜いたアクの強さで伝説化した、あのチェルノブがおそるべきことにメガドラで出てしまうという!!気になる移植の出来だが、はっきりいってとてもよくできている。グラフィックやサウンドはアーケード版を凌駕すべく超パワーアップ、ゲーム性そのものはオリジナルにあくまで忠実に。キー操作や難易度が設定できるなど、細かい気配りも嬉しい（ただし、「人間発電所」などストーリー部分はややソフトになっている。OPデモが変わったのは痛い!!）。スタッフの異常なこだわりで、なにかとんでもない存在感をはなつ力作だ。買いでしょう。（栗原）



SFC　テクノスジャパン　8月7日発売　8900円

待ちくたびれたぜ、くにおくん!

初代熱血硬派

くにおくん

スーファミでくにおくん！
これが現代のトレンドだ！

ⓒテクノスジャパン

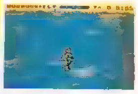


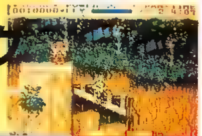


〝初代〟というとアーケード版の元祖くにおくんを思い出してしまうが、SFC版は元祖の硬派魂をがっちり残しつつ超パワーアップしたゲームとなっている。まずは各種アイテムや経験値によるレベルアップ、RPG的ストーリーの導入。FC版「熱血物語」の硬派完璧版だね。一本で長時間遊べるのが嬉しいぞ。今回は修学旅行先の大阪が舞台なのだが、これが素人は迷子になるぐらい本格的。ゲームしながら大阪見物できるぞ。うさんくさいオヤジや突攻服野郎、阪神ギャルや社会人まで巻きこんでの暴力三昧はここまでやっていいのかの世界。ワイルドな心の貴方に。㊞

楽しくてもう
戻れない……現実に

ⓒ1991　TRI-STAR PICTURES,INC.　ALLRIGHT RESERVED





HOOK フック

君の生活を根底からゆるがす…

SFC　EPIC・ソニーレコード　7月発売予定　8500円

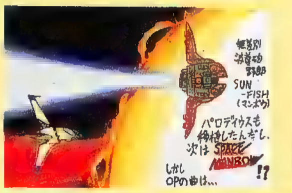
スピルバーグの同名映画のゲーム化だ。空を飛べることも忘れ、普通の大人として暮らしているピーターパン…というシブくて泣ける設定がよすぎる。さてゲームだが、雰囲気としてはカプコンCPのウイローやチキチキに近い。絵はキレイだし音はオーケストラで超いい。いい移植をしよう、という意気ごみが伝わる。だがしかし、操作がなんなのだ。ジャンプがしにくい。なんかコロッと死ぬ。いまさら操作性の悪さを我慢しながらゲームをプレイする気にはなれないのだ。版権物としてはいろんな面で頑張っているので、非常に残念だ。（栗原桃郎）

CON SPO
コンスポ

今月イラストが掲載されたみなさんには、コンスポ特製テレカをお送りいたしまあす。すぐに送るからね（笑）。移植希望ベスト10も見てちょうだい。

■移植希望ソフト　ベスト10

1位	ストリートファイターII'	192
2位	キャプテンコマンドー	88
3位	ウルフファング	42
4位	ゼクセクス	35
5位	ナイトストライカー	27
6位	メタルブラック	24
7位	ソニックウイングス	22
8位	コットン	21
9位	コズモギャング・ザ・ビデオ	20
10位	ハチャメチャファイター	14



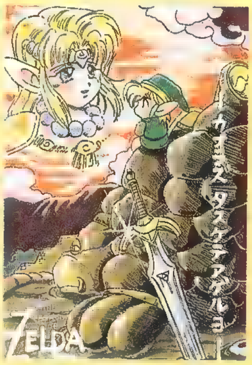
▲埼玉県　田園要塞君
㋐すぺーすまんぼー！曲がすっごくよろしいの！きいてみて。



▲愛知県　伊藤友香さん
㋠ストII FC化！といいつつイラストがダッシュだぞ…ん？



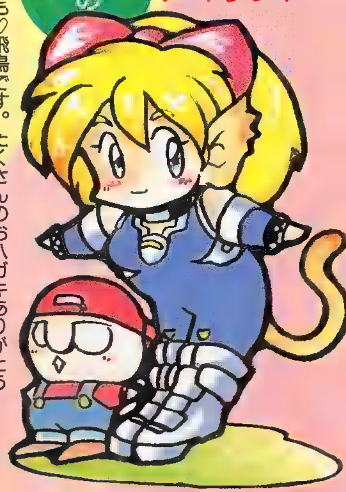
◀和歌山県　梅麗[illegible]♪さん
㋐ドラクエⅣ…5章の出だしで涙が止まらなかったのよね私。



▲岐阜県　クリア記念　藤井あおさん
㋐キレイっ！でも私、裏の世界の3つ目の迷路に入れないの――ん。

飛鳥の ご家庭アイランド

どもども♡飛鳥です。たくさんのおハガキありがとうございます。ちょーうれしいこのごろです。載らなかった人はごめんなさいね、うう。





いつでも
きなさい!





この夏、

熱き闘いがはじまる!!

餓狼Tシャツ
(W−7) ●2300円　送料360円
※フロント・プリントです。



対戦野郎Tシャツ
(W−6) ●2300円　送料360円
※バック・プリントです。

ゲーメスト・オリジナル
オリジナル・ポロシャツ
(W−9) ●3800円　送料360円
サイズ：M、L　カラー：白、黒
※サイズとカラーをお忘れなく。



待ってるぜ!!
ゲ屋宅配便でも

※この商品はゲ屋とゲーメスト読者サービス部の通販でのみ販売しております。詳しくは今月号の80・81ページをご覧ください。
製作・月刊ゲーメスト



ゲーメスト 読者サービス部



1992年全日本ストリートファイターⅡダッシュ・チャンピオンシップ記念!!

ストⅡダッシュ大会記念テレカ
(G-5)●1200円　送料サービス

今月の新製品



ゲーメスト
オリジナル・ポロシャツ
(W-9)●3800円　送料360円
サイズ：M、L　カラー：白、黒
※サイズとカラーをお忘れなく。

ゲーメスト・マスコットキャラ決定記念!!

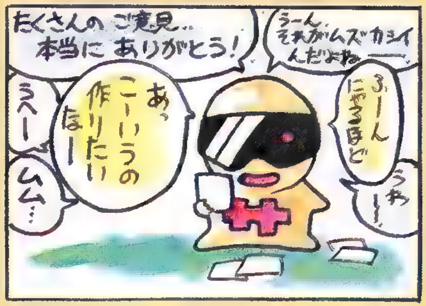
7月号から増ページのゲーメストに対応のNEWバインダー。余裕の1年分収納だ!!

ゲーメスト
NEWバインダー
(B-2)●1200円　送料600円
※破損予防のため宅配便での発送になります。何冊でも600円です。

☆只今製作中!!
来月号を
お楽しみに!!

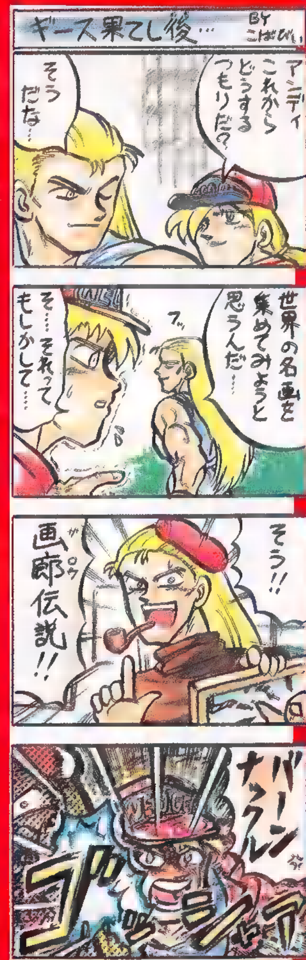
4月号のアイデアグッズ募集に

たくさんのご応募ありがとー!!

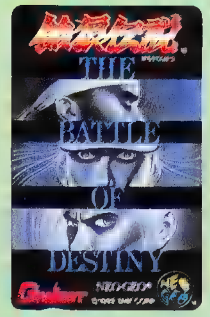


みんなに寄せてもらったアイデアのご紹介は、一応今月で締めさせていただきます。現在企画中のアイデアは、マグカップとシステム手帳。ハイスコアなんかも記録できるのを考案中です。岡山の諏訪邦宏君、製品化できたら送るから、ぜひ大学の研究室で使ってね。システム手帳の原案の大阪の田中史生君、東京の菅原正人君にも記念品をお送りしましょう。

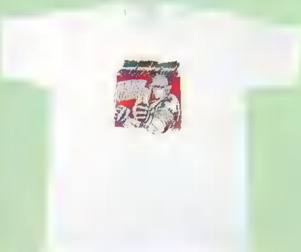
これからも、みんなのアイデアお待ちしてます。サービス部あてでよろしくね。いつかキミの欲しかったものが、このコーナーに載るかも……。



餓狼テレカ
(SS-1)●1000円　送料サービス



餓狼Tシャツ
(W-7)●2300円　送料サービス　360円



対戦野郎Tシャツ
(W-6)●2300円　送料360円



おススメCD

思わず歌っちゃうね!

6月21日発売CDシングル
ストⅡCMイメージソング



バトル野郎
～100万人の兄貴～
筋肉少女帯
(01181)バップ●930円　送料250円

やっぱり出た!!



7月15日発売
ストリートファイターⅡ
春麗飛翔伝説
(01182)東芝EMI●3000円
送料250円

いやはや春麗のドラマCDと聞いて、よくありがちなキャピキャピな尻のあたりがくすぐったくなるような代物かと思いきや、こりゃまたどうして面白いじゃないの。

キャラクターのイメージと声がピッタシ合ってて違和感まるでなし。とくにバルログなんかちょーかっこいい。僕みたいだ(うそ)。買って損なしだネ。　(古葉美一)

春麗ダッシュテレカ

(C-16)●1000円
送料サービス



ストⅡダッシュ最強テレカセット



(C-15)テレカ12枚・
特製ケース付き
●1万5000円　送料360円

下敷き

■各250円（ただし★C-11★K-2は280円）
送料1枚175円
2枚以上250円


★出たな!!ツインビー（K-2）(280円)


★オリジナル春麗（C-11）(280円)


■ストII（C-6）


■ファイナルファイト（C-3）


■ストライダー飛竜（C-1）

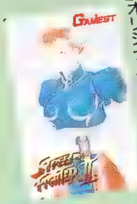

■パロディウスだ！-燃ゆる帝都編（P-1）


■パロディウスだ！-摩天楼の危機編（P-2）

テレカ

■各1000円 送料サービス

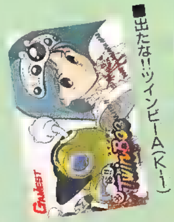

■オリジナルストII（C-10）


■オリジナル春麗（C-9）


■春麗（C-8）


■コットン（S-1）


■ゼクセクス（K-3）


■出たな!!ツインビーA（K-1）


■出たな!!ツインビーB（K-4）


■キャプテンコマンドー（C-14）

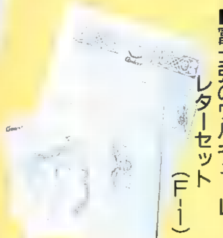
オリジナルグッズ


■ストIIカンペンケース
（C-7）●600円 送料1個250円
2冊以上360円


■ゲーメストバインダー
（B-1） ●800円
送料 600円 ※今月から送料変更になりました。

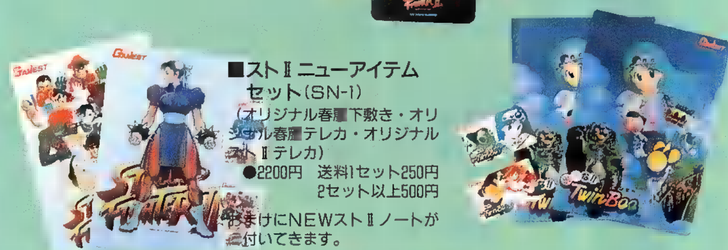

■オリジナルテレカケース
（G-4）●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上 360円

※テレカ24枚収納。
ご注意！テレカは付いてきません。


■富士弘のワルキューレレターセット（F-1）
●600円 送料2セットまで250円
3セット以上360円


■ストIIレポートパッド
（C-5）●300円 送料1冊250円 2冊以上360円


■ストIIステイショナリーセット（SC-1）
（レポートパッド・下敷き・カンペン）
●1100円 送料1セット 360円
2セット以上 500円
☆ステイショナリーセットには、おまけにストIIノートが付いてきます。


■ストIIニューアイテムセット（SN-1）
（オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ）
●2200円 送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけにNEWストIIノートが付いてきます。


■ツインビーセット（K-5）
（下敷き・テレカ2点）
●2200円 送料1セット 250円
2セット以上 500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。

■ストII最強下敷きセット
（C-12）下敷き12枚・特製ファイル付き●3800円 送料600円

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法


Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン&ボールペン ☆10点

○ゲーメスト本紙についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。


Ⓑゲーメストタオル ☆40点

送　料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD／1枚…250円、2枚（2枚組）〜3枚（3枚組）…360円
4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例）テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。


㋐㋮サービス部テレカ ☆20点

ゴールドチケット サービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号　東京5−98420　㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ　☎03-3293-9326（月〜金）

ジグソーパズル

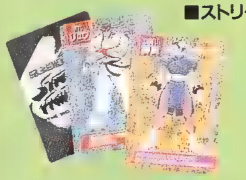
送料600円


◀ザ・ワールド・ウォリアー（CO-1）500ピース●2000円


◀史上最強の12人（CO-2）500ピース●2000円


▶宿敵（CO-3）300ピース●1400円


▲格闘家・春麗（CO-4）300ピース●1400円


■ストリートファイターIIカードゲーム
（CO-5）
●1500円
※1〜12人用
送料360円

発売元／セントラルホビー株式会社

グラディウス・テレカセット

（K-6）テレカ5枚・特製ケース付き ●6000円 送料400円
☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。



お願い

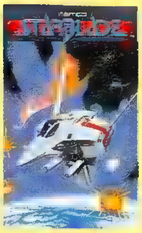
送料などの不足分は、商品到着後2週間以内に切手または郵便振替でお願いします（送料などが多いときは、差額はお返ししています）。

売り切れました。ありがとう!!
■富士弘のワルキューレ下敷き
■ゲーメストオリジナルトレーナー

＊ストII最強テレカセットはご要望多数により復活決定!!来月号でまた会おう!!

月刊TOP10 5/1〜5/31 ㋘屋集計

	順位	商品番号	タイトル	ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	V-62	スターブレード	123Pts	㋪	4900円
	2位	V-58	ストリートファイターII 場外乱[illegible]	80Pts	㋚	6800円
	3位	V-53	ストリートファイターII	55Pts	㋚	5800円
	4位	V-59	マージャンクエスト	33Pts	㋭	3800円
	5位	V-54	ナイトストライカー	20Pts	㋖	7000円
	5位	V-7	ストリートファイター	20Pts	㋚	3378円
	7位	V-48	グラディウスIII	15Pts	㋖	6500円
	8位	GV-1	ファイナルファイト	10Pts	—	7800円
	8位	V-61	ゼクセクス	10Pts	㋖	6500円
	8位	V-55	ワルキューレの伝説	10Pts	㋖	4000円
CDベスト10	1位	01176	餓狼伝説／ラストリゾート	104Pts	㋚	1500円
	2位	01175	NOUVELLE VAGUE(2枚組)	80Pts	㋚	3200円
	3位	01174	ナムコサウンドエクスプレス6	58Pts	㋪	1500円
	4位	01167	CAPTAIN COMMANDO(2枚組)	54Pts	㋚	3500円
	5位	01168	ウルフファング／タンブルポップ	48Pts	㋚	1500円
	6位	01173	BLIND SPOT	45Pts	㋚	2800円
	6位	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	45Pts	㋚	2500円
	8位	01180	ミディパワー	41Pts	㋖	2800円
	9位	01123	ストリートファイターII(2枚組)	40Pts	㋚	3500円
	10位	01159	ゼクセクス	21Pts	㋖	2800円



■スターブレード



■ストリートファイターII 場外乱闘編



■ストリートファイターII

今月の総評

はい、今月もご多分にもれず、新作アルバムが強いようですね。順位のほうを見てみましょう。

CD編

おお、スタブレを抑えて餓狼伝説／ラストリゾート、ヌーベルバーグが1、2位にきてますね。ネオジオ強しってとこでしょ〜か。個人的には、ヌーベルバーグが1位を抑えてくるんじゃないかと思ってましたが。

S.S.T.のBLIND SPOTは1ランク落ちですね。

そ〜いえばこのアルバム、発売2日後にしてすでに、某民放局がニュースか何かのBGMに使ってましたよ。8位に入ってきたX68KのVGM収録アルバムも出来が良いので、これもチェックしておきましょうね。メタルブラックはとうとう圏外へ落ちてしまいました。残念。

VIDEO編

こっちはやはりスタブレが強いようです。都内の某カメラ店ではスタブレのLDをデモっていましたよ。2〜4位はあまり変動していませんが、先月は9位だったナイストが5位に上ってきています。いや〜、ナイストも長いですね え。根強い人気です。ほかに目立つものとしては、ゼクセクスが少々下降気味です。来月はどうなるのでしょ〜か。



■餓狼伝説／ラストリゾート



■NOUVELLE VAGUE



■ナムコサウンドエクスプレス6

㋐=アルファ ㋚=サイトロン ㋖=キング ㋪=ビクター ㋭=ポリスター



by SHO太郎侍 VIDEO & CD インフォメーション

☆CD情報は112〜113頁も見てね。

夏！ といえばゲームミュージックフェスティバル



さて、夏のゲームミュージック界の一大イベントである、「GAME MUSIC FESTIVAL '92」がやってきます。今回は2日間にわたって、合計6バンドが熱演を繰り広げてくれる予定です。

開催日は8月22日㈯、23日㈰で、午後6時半開場、7時半開演となっており、会場は日本青年館です。

気になる出演バンドのほうですが、1日目にJ.D.K.BAND、GAMADELIC、ZUNTATA。2日目はALFH LYRA、コナミ矩形波倶楽部、S.S.T.BANDとなっています。これはもちろん2日間通して見に行かなきゃ気がすまないよね？チケットは1日券(3500円)のほかに2日券（6000円、なんか、スキーのリフト券みたいだネ）があるので、こっちを買ったほうが断然お得ですね。

なお、2日券はグローバルエンタープライズと㋘屋のみの扱いとなってるので、お間違えのないよ〜に（売り切れてたらゴメンね）。

のお便りを、ちょろっと見てみましょう。ハガキ3枚で送ってくれたYASクンです。

「出たビーなんですけど、読者から『最終面の劇』なんていうコメントが出てたので、気になった挙句CDを買って聴いてみましたが結局分からずじまい。どんな意味か知ってます？でもまあ、曲はおおむね好きだし、アレンジ曲では自分で詞を付けてしまうなんてこともやりました。みんなで歌ったときは凄まじかったですよ。歌にしたのは『風の贈り物』ですけど」

う〜む、「最終面の劇」ってなんスかねえ。私はちと分からないので、知ってる方よろしくね。「風の贈り物」に詞を付けるたあ、お主もなかなかやりよるのう。今度、歌ったのをテープに入れて編集部まで送ってくださいね。

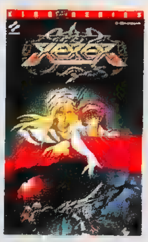
あれ、このおハガキはDISC BOXあてに届いたものじゃないか。まあいいですね。似たよ〜なコーナーだし。

そんなわけで、ほかのみんなもおハガキ送ってくださいね。

好評発売中



■ワルキューレの伝説(V-55) ㋖●4000円



■ゼクセクス(V-61) ㋖●6500円



■マージャンクエスト(V-59) ㋭●3800円

7月の新作

▼22日



■パーフェクトセレクション ゼクセクス(01185)
㋖●3000円
☆豪華ゲストを迎えての最新作！

▼17日



■RAPá de LIC /GAMADELIC(01183)
㋚●2500円
☆全曲歌詞付き。この夏の1枚。

▼17日



■プリルラ(01184)
㋚●1500円
☆制作者描き下ろしのオリジナルジャケットだぞ。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京 5 — 98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
料金	払込み　特殊　円
払込人住所氏名	※(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔　—　—　〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 — 98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	
備考	
受付局日附印	

ゲ屋瓦版（かわらばん）

第18号

編集人：古葉ハー
ゲ屋瓦版

1992年(平成4年)
7月1日(水)



さぁ、夏休みだぁ〜!!

ついに今年もこの季節がやってまいりました。あと3週間もすれば全国の学生待望のローングホリデ〜イ！東京のゲーマーも北海道のストⅡファンもゲ屋に集合しよう。イベントもストⅡダッシュキャラ限定対戦がいよいよスタート!!君のキャラでトップを狙え！（笑）

ダッシュといえばお客様からご要望の多いグッズがポスター、下敷、テレカの3点。どれも非売品なので販売はできないのですが、今月はこの中で下敷が手に入るフェアを開催してるのでこの機会を逃さないでくれ！


白熱した闘いを展開したグランドマスター大会。

グランドマスター決定!!

5月3日から3日間かけて行われたストリートファイターシリーズの総合チャンピオンがついに決定しました。優勝者は浜拓也さん、おめでとう！ストⅡではダルシム（日本で3番目にうまいという…）、ダッシュではベガで優勝しました。2位は井田吾郎さん(ベガ使い)、3位は安藤宏さん（ケン使い）でした。

また、予選の3日目でバ・イ・ソ・ンで優勝した下井草の店員Aさんは本試合ではターンパンチ7、野試合ではファイナルを炸裂した強者。「5以下はターンパンチじゃない」の名ゼリフを残していきました。8月のバイソン戦にもぜひ、来てくださいね。

10人抜き達成者32人決定

ダッシュにおいて10人抜きを達成された方は2週間で32人！10人目に敗れた人なども いましたが、無事、32人が決定しました。皆様、お疲れ様でした。6月7日の決勝戦の模様は来月号をお楽しみに。

餓狼大会盛り上がる

と月並みな見出しとは[illegible]腹に5月24、31日は餓狼ファンの絶叫がゲ屋に響きわたりました（本当）。

24日はアンディのはめなしでの（起き上がりウィースはめ）対戦大会、31日は幻のテストプレイヤーとの対戦ア・ー・ンドサイン会が行われ、あ・の・アテナを手がけた方も来店され、ヘビーな盛り上がりを見せました。


ギャラリーにも大うけの餓狼大会。

7月のイベントチェ〜ック!!

ゲ屋もダッシュ全国大会出場!! 予選は26日からだぞ!!

1日（水）～7日（火）
七夕フェア

たんざくに願いを書いてゲ屋で願いをかなえてもらおう。7日に当選発表もするよ。

[illegible]日（水）～12日（日）
ゲ屋カルトクイズ

第2回の今月は、先月以上（以下!?）のマニアックなクイズを用意したぞ。12日に決勝だ！

15日（水）～18日（土）
春[illegible]フェア

15日のCD発売を記念して予約してくれた方にポストカードをプレゼント。ゲーメストオリジナルストⅡグッズ3000円以上お買い上げの方にはダッシュ下じきをプレゼントだ。

19日(日)
[illegible]・冬馬由美サイン会


この人が来てくれるのだ。

東芝EMIからのCD「ストリートファイターⅡ　春麗飛翔伝説」の発売を記念して、特別に春麗役の声優・冬馬由美さんと春麗コスプレ軍団がサイン会に来てくれます。時間は午後4時から。サインはCD「春[illegible]飛翔伝説」お買い上げの方にさしあげます。

21日(火)
ゲーマデリックサイン会

カウンターまで「整理券おくれ」の一言で豪華なサインが君の手に。

21日（火）～25日（土）
夏休みディスカウントセール

オリジナルグッズの限定格安期間だ。この機会に持ってないグッズを手に入れろ。

26日（日）
第1回ダッシュ全国大会予[illegible]
キャラ限定大会(リュウの日)

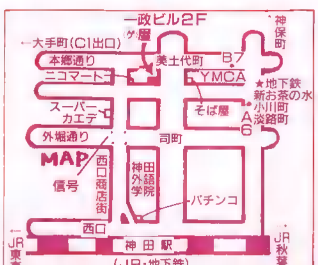
ゲ屋でもダッシュ全国大会の予選をやるのだ。キャラ別というやり方で、この日は最強リュウ決定だ。申し込み方法は72～73頁を見てくれ!!

日程[illegible]

第2回	7月29日(水)	バルログ
第3回	8月1日(土)	ガイル
第4回	8月2日(日)	バイソン
第5回	8月5日(水)	ダルシム
第6回	8月8日(土)	ベガ
第7回	8月9日(日)	チュンリー
第8回	8月12日(水)	ブランカ
第9回	8月15日(土)	ザンギエフ
第10回	8月16日(日)	サガット
第11回	8月22日(土)	ホンダ
第12回	8月23日(日)	ケン

イベントは全部2時から（19日は4時から）





7月の[illegible]板メニュー

今月も1台はずーっとストIIダッシュ。もう1台はアラカルトでGO!!



人の上をいけ!
新卒採用徹底取材!

ゲーム業界就職情報
採用計画全リスト

もう夏になったのか。夏といえば涼しい部屋でゆっくりと昼寝なんか…やってる場合じゃない。新卒予定者にとっちゃあこの季節が勝負のキメどころようといったわけで、ゲーメスト編集部が調べあげた就職情報大特集「ゲームメーカー採用計画全リスト」を参考にして就職戦線を攻略してくれ。

新人開発マン 俺にいわせろ!!

関西メーカーの先輩にいただいたありがた〜いお言葉

まあ、努力だね

アイレム 〝さわるなあ〟(企画)

こんにちわ、企画の〝さわるなあ!〟です。

「なんでもいいからモノを創る仕事がいい」と思ったのがこの業界を目指したきっかけで、僕はイナカ生まれだったので、大阪のこの会社に決めました。

自分のキャラクターたちがデザイナーさんの手を経て体を与えられ、プログラマーさんに血をもらい、そして自分の思いのままに動くように「生命」を吹き込んでいく…有形無形の夢や幻を「カタチ」にしていくのは楽しいものです。まさに、「モノを創る喜び」という奴です。

しかし、これは、けっして楽な事ではありません。僕自身、仕事を途中で投げだしたくなったことが何度かあったし、これからもあるでしょう。その道のりに幾つもの苦難があり、そのゴールもいつも輝いているとは限りません。その苦悩に立ち向かうため、そのゴールをキラ星の如く輝いたものにするため、一つの事にこだわらない広い視野と、鋭いカン、ナウいセンスを養っておいてください。とまあ、堅苦しい話になりましたが、僕自身にも言い聞かせるつもりで書きました。この仕事というのは部署を問わずヒラメキが大事なのであまり肩に力が入るのもナンですしね。

一人一人の思いを込めたゲームを創ることができるのがウチの会社だと思います。それでは皆さん、頑張ってください。

電話はイヤじゃあ!!

SNK N・T(グラフィック)

平成4年3月に株式会社エス・エヌ・ケ

ゲームメーカー採用計画全リスト

	㈱テクノスジャパン 03-3205-2555 新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3階	㈱エヌエムケイ 03-3863-2920 千代田区岩本町3-11-6 千代田ビル	日本物産㈱ 06-353-5211 大阪市北区天神橋1-12-9	㈱エス・エヌ・ケイ 06-338-2165 大阪府吹田市豊津町18-8	㈱セガ・エンタープライゼス 03-3743-7431 大田区羽田1-2-12	㈱ナムコ 03-3756-2311 大田区矢口2-1-21
本年度の採用実績(人) 男女別	男 8 / 女 2 / 計 10	男 1 / 女 1 / 計 2	男 13 / 女 1 / 計 14	男 28 / 女 12 / 計 40	男 424 / 女 76 / 計 500	男 122 / 女 39 / 計 161
本年度の採用実績(人) 学歴別	大 / 専 0 / 高 2	大 0 / 専 2 / 高 —	大 4 / 専 8 / 高 2	大 10 / 専 25 / 高 5	大 306 / 専 55 / 高 139	大 128 / 専 25 / 高 8
本年度の採用実績(人) 部門別	営業 1 / 開発 9 / 管理 0	営業 0 / 開発 2 / 管理 0	営業 1 / 開発 13 / 管理 —	営業 7 / 開発 26 / 管理 7	営業 250 / 開発 150 / 管理 100	営業 — / 開発 — / 管理 —
本年度の入社競争率(倍)	4.5倍	約5倍	約5倍	8倍	—	—
本年度の初任給(円) 大卒	—	135,000以上	170,000	185,900	189,000	187,000
本年度の初任給(円) 専門卒	165,000	〃	160,000	161,800	159,500	169,000
本年度の初任給(円) 高卒	155,000	〃	150,000	151,300	156,500	158,000
来年度の採用予定数(人) 男女別	男 (未定) / 女 (未定) / 計 (未定)	男 — / 女 — / 計 4	男 5 / 女 2 / 計 7	各部署とも男女、学歴を問わず〝これだ〟というものがある人は何人でも!	男 380 / 女 70 / 計 450	男 — / 女 — / 計 やや増
来年度の採用予定数(人) 学歴別	大 (未定) / 専 (未定) / 高 (未定)	学歴不問	大 2 / 専 5 / 高 0		大 350 / 専 30 / 高 70	大 — / 専 — / 高 —
来年度の採用予定数(人) 部門別	営業 (未定) / 開発 (未定) / 管理 (未定)	営業 (未定) / 開発 2〜4 / 管理 (未定)	営業 0 / 開発 5 / 管理 0		営業 220 / 開発 150 / 管理 80	営業 — / 開発 — / 管理 —
入社試験の内容	面接、作品(デザイン部門)	面接 グラフィック・サウンドは作品持参 ソフトウェア・ハードウェアは適性試験	面接中心	筆記(一般常識、適性検査) 面接 キャラクターデザイン、企画は実技重視	面接、適性、筆記 企画・デザイン・サウンドについては作品審査あり	面接・筆記 職種によっては課題提出あり
主な事業内容	業務用TVゲーム、家庭用TVゲーム及び関連電子機器の開発・製造・販売	アーケードゲームの製造・開発 コンシューマゲームの開発 クレーン等の企画設計・製造開発	家庭用ゲームソフトの開発、販売	各種アミューズメントマシン及び家庭用コンピュータゲームソフトの企画・開発・製造・販売・輸出	業務用・家庭用ビデオゲームの開発・製造・販売・輸出入 アミューズセンターの企画、運営	アミューズメントスペースの企画・運営・管理、 業務用ビデオゲーム機、家庭用ゲームソフト等の企画・開発・製造・販売等
1日の平均就業時間	9:30〜17:30 (8時間)	9:30〜6:00中1時間昼休み 実働7.5時間(残業はなし)	7時間30分	平均7時間30分	7時間50分〜8時間	
主な福利厚生施設/制度	保養施設――伊豆川奈、河口湖(FIT、リゾート) ゴルフレッスン(月2回)、野球部、カラオケ部	賞与年3回(夏冬に加え春の決算賞与) 海外研修(アメリカ・ヨーロッパ) 社保は完備	厚生年金基金に加入 リゾートホテルとスポーツクラブが利用できる	クランクアップによる特別休暇(5日ぐらい) 各種スポーツ大会 財形・年金制度有 スポーツ・ジム(サウナ、シャワー付き)	保養所 山中湖、小名浜ほか 各種社会保険完備 住宅融資制度、家賃補助手当 各種クラブ活動 リフレッシュ休暇制度	寮・社宅完備 各種社会保険完備 軽井沢自社保養所、 各種レジャー団体法人会員
社員数(人)	男 77 / 女 19 / 計 96	男 20 / 女 5 / 計 25	男 78 / 女 12 / 計 90	男 362 / 女 118 / 計 480	男 2414 / 女 448 / 計 2862	男 1370 / 女 289 / 計 1659
年間休日	127日	124日	100日 (月3回土曜休日)	122日 (+有休、特別休暇有)	123日	122日
人物選びのポイント	豊かな感性と仕事に対する意欲・責任感・情熱さらに、社会常識・協調性を持ち合わせた人	ゲームに対する熱意のほかには、特に協調性を重視 学歴・経験は不問。未経験者を歓迎	やる気のある人 誠実な人	実力主義 学歴等は問いません(高卒以上) 協調性があって、ゲームが大好き、ゲーム業界を動かしてやるぞ!! という方、大歓迎	チャレンジ精神にあふれる創造力豊かな人物	特になし 多種多様な人材を求めています
備考	総務 担関谷	当社はすべて中途採用にしております。 TEL3863-2920 FAX3863-3319 担当 庄子	TEL06-353-5211 FAX06-356-1531 担成合隆志		※専は短大・高専・専門学校を含む *管理は製造関連を含む	

イに入社してから約3ケ月が過ぎ、私もようやく会社という環境にも慣れてきたように思います。キャラクターデザイナーとしての研修も順調に入ってきましたが、その他にも当然できなければならない仕事が、多々あります。

その中でも特に私が下手なのは電話応対で、慌てるとすぐ相手の名前か用件を忘れたり、誰にかかってきたか分からなくなったりして、頭の中が真っ白になってしまいます。そこで、メモをとる間に分からなくなり、聞き直せば済むのですが慌ててしまって、それもできずに結局は、分からなくなってしまうのです。メモをとっている間も電話は進んでいるのですが、メモをとるのに必死で離れません。すると相手は「ちゃんと聞いているか？こいつ」という感じで「もしもし？」を連発し、余計に慌てふためくということが何度もありました。それからやっと電話を切ることができたと思うと、メモの内容に自信がないという始末です。でも、最近は少し落ち着いて応対できるようになりました。

デザイナーの研修も、なんとかやっています。こちらの方は本職なので、エス・エヌ・ケイの看板の魅力のあるキャラクターが描けるように頑張りたいと思います。

すべてを疑っちゃう!!

カプコン　ハッタリ（企画）

学生のころは漫画を作っていたのですが、イイ作品を作るのに苦労を感じ始め、おもしろいものが創りたくてこの会社を選びました。

ゲームを創っていて楽しいことといえば、自分の考えが形になり、人を喜ばせることができること。逆にそれにより自分の考えが間違っていることを思い知らされることが、一番つらいです。何といっても、人■



	コナミ㈱ 03-3432-5523 港区虎ノ門4-3-1	データイースト㈱ 03-3220-8000 杉並区荻窪5-11-17	㈱カプコン 06-946-6622 大阪市中央区大手通1-4-12	㈱ライズ(旧セイブ開発 開発部門) 03-3238-1240 千代田区三崎町2-20-1 第2石川ビル3階	ビデオシステム㈱ 075-723-0358 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1	㈱テクモ 03-3222-7645 千代田区九段北4-1-34	㈱アトラス 03-3235-7802 新宿区津久戸町3-12 ツクド岡本ビル	㈱ビスコ 075-464-2676 京都市北区衣笠東御所ノ内町13	㈱金子製作所 03-3921-9661 練馬区石神井台8-23-21	㈱サクセス 03-3791-2820 渋谷区恵比寿南1-21-18 円山ビル2階
	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計
	43 / 17 / 60	15 / 4 / 19	115 / 31 / 146	5 / 4 / 9	6 / 2 / 8	50 / 10 / 60	8 / 2 / 10	— / — / —	5 / 1 / 6	3 / 2 / 5
	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高
	51 / 4 / 0	5 / 14 / 0	50 / 89 / 7	— / — / —	0 / 5 / 3	41 / 19※ / —	5 / 5 / 0	— / — / —	1 / 3 / 2	1 / 3 / 1
	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理
	3 / 44 / 13	1 / 18 / 0	18 / 120 / 8	/ 5 / 4	1 / 5 / 2	研修中につき、未定	1 / 6 / 3	— / — / —	0 / 6 / 0	0 / 5 / 0
	—	20倍程度	約10倍	—	—	約12倍	8倍	—	8倍	5倍
	大卒	大卒	大卒	大卒	大卒	大卒	大卒	大卒	大卒	大卒
	193,000	技術系 188,750	188,000	職種により異なる	216,000	191,000	175,000	—	167,000	200,000
	専門卒	専門卒	専門卒	専門卒	専門卒	専門卒	専門卒	専門卒	専門卒	専門卒
	170,400	技術系 165,500	175,000	職種により異なる	210,000	16,3500※	160,000	—	162,000	200,000
	高卒	高卒	高卒	高卒	高卒	高卒	高卒	高卒	高卒	高卒
	152,400	—	150,000	185,000	206,000	—	—	—	158,000	200,000
	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計
	— / — / 70	5 / 5 / 10	不 / 問 / 約100	— / — / 若干名	10 / 5 / 15	75 / 5 / 80	— / — / 5~10	— / — / 未定	こだわらない / 6+α	5 / 5 / 10
	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高	大 / 専 / 高
	— / — / —	3 / 7 / 0	— / — / —	— / — / 若干名	— / — / —	70 / 10 / —	— / — / —	— / — / —	2 / 4+α / —	学歴不問
	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理	営業 / 開発 / 管理
	— / — / —	— / 10 / —	— / — / —	— / — / 若干名	2 / 11 / 2	— / — / —	— / — / —	— / — / —	1 / 5+α / —	0 / 10 / 0
	適性検査、面接、作品評価（デザイン、サウンド）	一般常識・専門試験（デッサン、ソフト関係、ハード関係、サウンド関係）、面接	適性検査、面接など	学科1回、面接1回	面接2回 デザインは実技あり	面接、筆記試験 デザイン・サウンド希望者は作品提出あり	面接、筆記（デザイン、サウンドは作品提出）		（開発） グラフィックデザイナー:作品持参、実技（デッサン力） プログラマー:学校成績または、能力検定試験 ＋各面接	ペーパーテスト 面接
	コンピュータソフトの開発 LSIデザインの研究開発 SI事業 AVソフトの開発 電子応用機器の研究開発 ニューメディア事業	業務用・家庭用機器及びソフトの開発・製造・販売・輸出入業務	電子応用ゲーム機器のソフトおよびハードウェアの企画、開発、製造、販売、輸出入、レンタル等	業務用及び家庭用TVゲームの企画、製作、製造 各種開発支援システムの研究、開発及び製造	コンピュータ・ゲームソフトの企画、開発、製造、販売及び輸出入	業務用AM機器及び家庭用・業務用ソフトの企画開発・販売・輸出 アミューズメント施設の運営管理	家庭用、業務用ゲームソフトの開発、販売 アミューズメント機器のディストリビューション、店舗内装、経営など	業務用ビデオゲーム及び家庭用テレビゲームの開発及び販売	業務用AM機器、家庭用ビデオゲーム、パソコンゲームソフト、開発製造、販売 アミューズメント施設の運営	ゲームソフト開発（比率はアーケード5、店頭機3、コンシューマ2）
	—	7時間40分	午前9時～午後5時30分（8時間30分）	8（昼休みを除く）	7時間45分	7.5時間（昼休み除く）	7.5時間	各自の能力、進捗状態による	8＋平均残業1.5＝9.5時間	7.5時間
	寮・社宅、持株会、適格年金制度、住宅資金融資制度、各種研修旅行、財産形成貯蓄制度、親睦会制度、自己啓発援助制度、従業員貸付金制度ほか	各種社会保険、退職・年金制度、社内融資制度、財形貯蓄、社員親睦会、従業員持株会、各地の健康保険組合保養施設	各種社会保険完備。リフレッシュ休暇制度、適格退職金制度、育児休業制度、リゾートクラブ、スポーツクラブ、独身寮など	〈制度〉社会保険、失業保険、厚生年金、海外研修	昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行、海外研修制度	〈施設〉社宅・寮・保養所・スポーツクラブ（法人会員） 〈制度〉各種保険、従業員持株会、財形貯蓄、退職年金	制度／海外研修制度、社員持株制度、個人社内融資制度、報奨金制度（販売目標達成時に支給）、各種クラブ	昇給年1回、賞与年2回、各種社会保険制度完備 退職金制度、残業手当、社内旅行	房総、草津（施設）、社員寮有、 海外旅行（年1回）、海外トレードショー視察	
	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計	男 / 女 / 計
	506 / 128 / 634	208 / 42 / 250	520 / 180 / 700	25 / 3 / 28	45 / 17 / 62	224 / 40 / 264	59 / 12 / 71	33 / 7 / 40	46 / 9 / 55	16 / 2 / 18
	119日	平成4年121日	115日	春、夏、正月－10日間 有休5日以上、週休2日	100日	122日	127日	完全週休2日制（土曜・日曜）、祝日、夏季、年末年始、有給、慶弔、特別休暇	日・祝、第1・3・5土曜、夏季及び冬季休暇	123日
	感性が豊かで創造力のある方が望ましい。また、バイタリティがあって人間性の豊かな方	アミューズメントを理解し、自由な発想を持ち、個性と協調性を備え、ゲームクリエイターとして基礎力のある人	面接を重視し、感性豊かな夢のある“人財”を求めています	創造力があり、仕事に積極的な人	夢と向上心	「世界中の人たちに、遊びごころや夢を提供するのは自分なんだ」という、大きな使命感を持った人歓迎	先入観にとらわれず、自分の価値観を持ち、未知の分野に積極的に挑戦する人を希望		（開発）①資質、潜在能力（可能性） ②強靭性	ゲームが好きか 企画力があるか 時間に厳しいか 現状把握能力があるか
	中途採用でビジュアルデザイナー（キャラクターデザイン等）を募集中（経験者歓迎）				就職、人事関連事項の問い合わせ TEL 075-723-0358 担当／日原・北川	※短大を含む	問い合わせ TEL 03-3235-7802 FAX 03-3235-7803 担当／小松、新野	採用、配属は、東京営業所（東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2階 TEL 03-3554-0121）となります	来年はグラフィックデザイナーを主としての採用計画です 人事関連問合せ先：人事課　鈴木 TEL 03-3921-9661 FAX 03-3922-1753	TEL 03-3791-2820 FAX 03-3791-2875 担吉成

がインカムという形で見えますから。

現在は企画のサブとして、あるゲームを鋭意制作中です。特に人間の心理を知ることは、最優先課題だと思います。何が人にとって気持ちが良くて何が嬉しいのか、どうすれば人を喜ばせることができるか、いつも社会を観察して勉強しています。また、新たな視点を持ち、常識に捕らわれない自由な発想をすることも大事だと思います。いままでそうだったことが必ずしも正しいとはいえません。世の中のすべてを疑ってみようと思います。

この業界を目指す人、特にゲームを創ろうと思う人はアイデアがゲームを創ると思いがちですが、人がゲームを創るのだということを忘れないようにしてください。頭でっかちの企画では人の心は動かせません。結局その人のトータルな力が出ると思います。ゲームに限らずいろいろなことを学んでください。

最後に「日本一のメーカーは世界一のメーカー。カプコンはCPSで世界の頂点を目指します。」

扇子で磨け!!

ビデオシステム　細井聡司(音楽)

私がこの会社に[illegible]いで、もう半年になります。私は音楽担当として入社しました。職業音楽のエピゴーネンと化してしまっている最近のゲーム音楽に喝を入れるべく、頑張っているところです。

この仕事はずっとやりたかったことなので、毎日が楽しくってうきうき。自分の作った曲がゲームセンターから聞こえてくるというのは、何とも言えず感動的なものです。思わずスピーカーに耳を近付けて、うんうんと頷いている人がいたら、それは私です。

さて、この本を立ち読み（ちゃんと買ったなら座り読みでも可）されている方の中にも、ゲーム業界に入りたいと思って、毎晩四畳半のささくれたった畳の上で、パンツ一枚でのたうちまわっている、健康的なぼっちゃん&おじょうちゃんたちがいると思います。そんな御茶目な人たちに私から出来る限りのアドバイスをしましょう。

重要なのは、実験精神です。

常に前とは違ったことをしましょうとする努力が、ゲームを商品から作品へと変えるパワーにつながります。しかしただ変わったことばかりやっているだけでは、芸術にはなっても、〝面白いゲーム〟すなわち売れるゲームにはならない。決してひとりよがりになっては駄目です。やはりそこは自分の扇子いや、センスを磨くしかありません。

後はひたすら勉強あるのみ。映画を観、絵を見、音楽を聴き、本を読む。常に感性を鍛えることです。能力と忍耐と根性と芸を磨くのです。みんな頑張れ。できるなら私より頑張るな。ビデオシステムのゲームは面白い。

ゲームメーカー採用計画全リスト

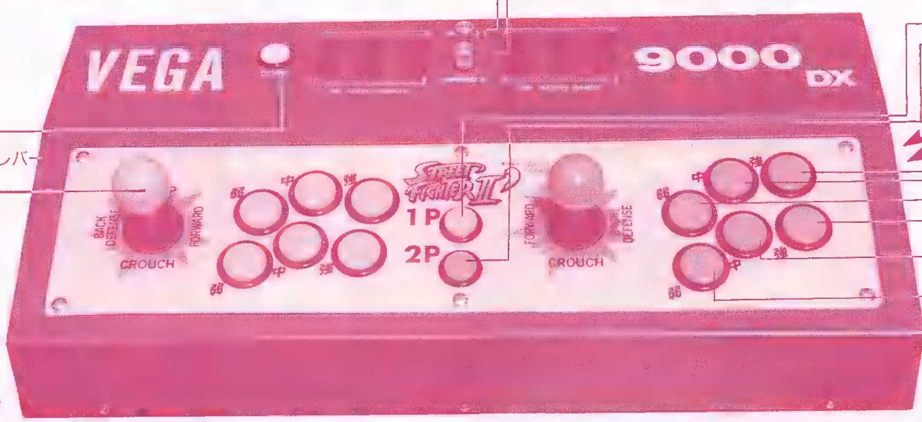
	㈱ジャレコ	㈱バンプレスト	㈱カルチャーブレーン	㈱タイトー	㈱イーストテクノロジー	サン電子㈱	㈱ホームデータ	アイレム㈱
電話	03-3708-4811	03-3691-2048	03-3829-0862	03-3222-4824	03-3208-7300	0587-55-2201	078-261-2790	06-535-4881
所在地	世田谷区用賀2-19-7	台東区駒形1-4-14 バンダイ第3ビル	墨田区太平2-5-7	千代田区平河町2-5-3 タイトービルディング	新宿区西早稲田3-27-1 白井ビル2階	愛知県江南市古知野町朝日250	神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル	大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
本年度の採用実績（人） 男女別 男／女／計	69／5／74	12／1／13	13／2／15	148／20／168	−／−／0	19／8／27	4／4／8	30／8／38
学歴別 大／専／高	40／20／8	8／5／0	3／11／1	92／58／18	−／−／−	15／8／4	2／6／−	27／11／0
部門別 営業／開発／管理	研修中につき未定	4(5)／8／0	−／−／−	−／−／−	−／−／−	4／12／11	2／6／−	12／25／1
本年度の入社競争率(倍)	−	約10倍	33倍	−	−	2.6倍	約3.4倍	8.7倍
本年度の初任給（円） 大卒	195,000	182,000	190,000	189,000	−	B 188,000 A 163,500	200,000	185,300
専門卒	170,000	167,000	160,000～186,000	168,300	−	B 163,000 A 152,000	180,000	169,900
高卒	−	−	−	152,100	−	B 149,000 A 143,500	−	159,300
来年度の採用予定数（人） 男女別 男／女／計	75／15／90	5／5／10	昨年並程度	−／−／未定	−／−／未定	12～20／6～10／18～30	5／2／7	30／10／40
学歴別 大／専／高	70／15／5	10（大・専）／0	不問	−／−／未定	−／−／未定	10～18／6～8／2～4	4／3／−	30／10／0
部門別 営業／開発／管理	−／−／−	−／−／−	−／−／−	−／−／未定	−／−／−	3～4／8～15／7～11	1／6／−	10／25／5
入社試験の内容	面接、常識・適性試験	書類選考、面接、適性検査、作品審査、作文（面接重視）	書類選考、面接、作文、作品選考（デザイン等の種類）	筆記試験（一般常識・専門問題）面接試験（人物像・専門知識）	面接1回	筆記試験（知的能力試験、適性試験、作文）、面接	作文、面接、実技、常識	筆記（一般常識・専門）面接
主な事業内容	ゲーム機器、ゲームソフト等の企画、開発、製造、販売、輸出入	アミューズメントゲーム、ゲーム商品企画、製造、販売 エンターテイメント関連分野の企画、開発、運営 家庭用ゲームソフトの開発、製造、販売 ゲーム用景品の製造、販売 コンピュータ・グラフィックスでの映像制作	ゲーム及びマイコン関連業務の全般、建築設計のデザイン・施工、OA・FA・教育システムの開発・販売、TVCMの企画制作、作曲		ビデオゲームのソフト開発	コンピュータ・通信・ネットワーク・アミューズメント等の各分野におけるハード・ソフトの企画・開発・製造・販売	家庭用ゲーム、パソコンゲーム、業務用ゲームの企画、開発、製造、販売	コンピュータゲームの開発・販売
1日の平均就業時間	8.5時間＋残業(0～2,3時間)	8時間	8.5 残業月平均20時間（職種によって異なる）	8時間	8時間	9時間30分	10時間	7時間50分
主な福利厚生施設／制度	独身寮・保養所、社員持株、食事補助、財形貯蓄、厚生年金基金、他	保養所（山中湖など）、社員旅行、各種社会保険完備、厚生年金基金加入、従業員持株制度、退職金制度、社員割引制度、財形貯蓄制度、育児休暇制度、他	独身寮、保養所、スポーツクラブ法人利用、報奨金制度、報奨休暇、高級車貸出制度、各種社会保険、海外旅行、持株会、クラブ活動		各種社会保険 海外旅行	スポーツクラブ法人会員 各種社会保険有	1年に1回海外への社員旅行	
社員数（人） 男／女／計	280／70／350	76／27／103	65／11／76	2051／279／2330	20／5／25	205／57／262	13／7／20	322／73／405
年間休日	126	124	121 完全週休2日制	平成4年度122	121	107	109	117
人物選びのポイント	ゲームづくりに対し情報熱をもち、常に向上心をもって仕事に取り組む人物 創造力豊かな遊び心を持った方、歓迎	積極性（声の大きい人）視野の広さ、素直さ	誠実かつ人一倍の熱意をもち、自己成長の為の努力の必要性を知っている方に21世紀文化の創造に意欲をもたれる方	しなやかな感性と知力、常に新しい価値の創造を探求する旺盛な好奇心とそれを実現する力強い意志を持ち、感受性豊かな青年を求めます	マニアでなく実行力のある人材 学歴関係なし	誠実な人であるかどうか 前向きな姿勢があるかどうか ゲームのセンス	自分の意見を持っていて、相手にははっきり伝えることができることと行動力のあること、具体的に何かできること	チャレンジ精神旺盛で感性豊かな人
備考			独特の特別教育プログラムで努力を支援します					㊟津川

新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

ウーム!!
ハイグレード
だよ～

その名は
"VEGA-9000DX"
¥53,000



＊写真はストⅡダッシュ専用パネルタイプです。

新発売



型番*SF-1000*
¥12,800

■ストリートファイターⅡ ダッシュに対応。
(カプコンオリジナルストⅡダッシュ専用パネル使用)
■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
■ステレオ基板内蔵。
■連射ON/OFF SW12コ付き。
■連射スピードが目で判るLED付き。
■電源セルフチェック機能付き。
■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用の
ジョイスティックとしても使用出来ます。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)
- ○PCエンジン用ケーブル ¥3,500
- ○メガドライブ用ケーブル ¥3,500
- ○Fコン用ケーブル ¥3,500
- ○パソコン用ケーブル ¥2,500

SF用ジョイスティック　SF-1000の特徴
- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

絶賛発売中!!



標準タイプ
SVG-8 ¥34,800
RGB専用タイプ
¥29,800
ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000

★基板ニュース★
〈CAPCOM〉
- ストリートファイターⅡダッシュ(新品)
発売中!!
- ストリートファイターⅡ
高価買い取りしています。

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)8410まで!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ■お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●商品は到着後、1週間以内なら返品自由。なおその場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

異色人インタビュー



スチャダラパーの
いきあたりバッタリ放談

で、何の話だっけ？

SCHADARA PARR

ゼルダの伝説のCMソングでさりげなく流れていた曲を君は覚えているか？あれは「ゲームボーイズ」という曲で、スチャダラパーの名を広く世間に知らしめるようになった名曲である。ゲームのことを歌う彼らの心情とはいかなるものなのか？とりとめのないように見える彼らの発言の中にその答えはあった…

インタビュー [illegible]鹿夫
古葉美一



■左より　シンコ(ターンテーブル)、MCボーズ（リードラッパー）、アニ（サイドラッパー）である。

ゲームっていえば、ほら…

ボーズ…新しいところでのめり込んでいるのは、え〜と、ファミコンのファイヤーエムブレム外伝かなあ（笑）。
シンコ…どこが新しいんだよ（笑）。
アニ…私はアレですよ、ゲーセンでクイズ・廊下に立ってなさいをやってますね。
——あれも結構難しいですよね。
アニ…でもクリアしましたよ。5〜6人で1人1000円くらいつかって（笑）。
ボーズ…でも最近のゲームって、昔パックマンにのめり込んだときみたいには燃えないなあ。
シンコ…やっぱり難しいよ。
ボーズ…うまい人を見てるとうらやましくなるけどね。
——でも4月に出た「トリオ ザ キャップス」でもゲームのことが歌われてますよね。
アニ…「延々と強制スクロール〜」ってやつ？あれはマリオのアスレチック面をモチーフにしたんですよ（笑）。
シンコ…あれは続いたらヤダよ！（笑）
ボーズ…理想をいえば、とにかく面白くって最後にホロリとさせられるヤツがいいな（笑）。
アニ…ホロリとしたくねえよ。

ブーメランに魅了されて…

アニ…私は最近、ブーメランを買ったんですが、これがすごいんすよ。もうこの世界の奥の深さっつったら…。
シンコ…そうそう。あのカタログが超面白い！チャンピオンモデルとかスゴイよ、マジで。
アニ…飛ばしにいきたいんだけど、かなり広くないとダメなんだよね。だから、家の中で素振りしたり（笑）、「フッ〜」なんつって軽く投げたりね(笑)。まあ、ブーメラン業界のみなさんよろしく！
——シンコさんものめり込んでるんですか。
シンコ…私は兄の奇行を温かい目で見守ってるんですよ（笑）。



気がついたらラッパー!!

シンコ…別にバンドやってたわけじゃないしねえ。ただの音楽ファンだったんですけど。
アニ…私がターンテーブルを買ったのがすべての始まりです。「オオッ、これでスクラッチできんのか！」ってね。夢のようだったよ。
——作曲・作詞はどういう感じでやるんですか。
シンコ…家でダラダラやるんですよ。24時間のうち、22時間ぐらいダラダラして2時間だけやります（笑）。
ボーズ…でも、その空白の22時間が大切だからね（笑）。
シンコ…テレビ見たり、寝たり、ファミコンやったり忙しくて（笑）。
ボーズ…今はそのダラダラする時間が2時間ぐらい足りなくて、調子悪いっすよ（笑）。
——今後の方向性としては？
シンコ…まあ、ラブコメ路線とでもいいましょうか（笑）。
ボーズ…メッセージとして伝えたいものももちろんあるけど、それをあまり前面に押し出したくはないですね。
シンコ…直接的表現を減らしたいね。
ボーズ…あまり人のことをグチグチいいたくないですよ。自分がどれほどのものかっての（笑）。

フラフラしてます

SDP

スチャダラパー



トリオ ザ キャップス!



■これがトリオ ザ キャップスのプロモビデオの撮影現場だ。ノーギャラで集まった少年少女たちが騎馬戦を行うというオツなものであった。内緒だが、本誌の馬田と古葉も出演しているぞ！ Photo by Takeo Ogiso

お笑いは関西に限る!

アニ…大阪のインディー漫談師でテントさんという人がいるんですけど、この人が最高でねえ、あのウォーリーを探せのウォーリーにそっくりなんですけどね（笑）。

ボーズ…上岡龍太郎の弟子なんだよね。

シンコ…サンプリングさせてもらってま～す。

ボーズ…あとはやっぱりダウンタウンかな。ガキのつかいは見なきゃね。

アニ…私はギルガメッシュないとかな(笑)。この前、初めて最後まで見たけど、実はたいしたことなかった（笑）。

シンコ…東京のお笑いはなんかこう鼻につくんだよね。浅草キットとか立川ボーイズとかさあ。「バリバリのブラックユーモアです」みたいな感じでさあ。

ボーズ…やっぱり大川興業とか好きだなあ。

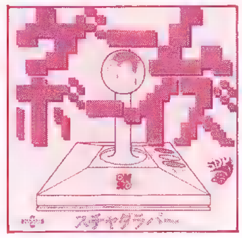
アニ…吉本のがいいね。



タワーリング ナンセンス ESCB−1238
世紀末をこれで過ごそう！という感じの素晴らしいアルバムである。私（馬田）は50回は聴いたぞ。



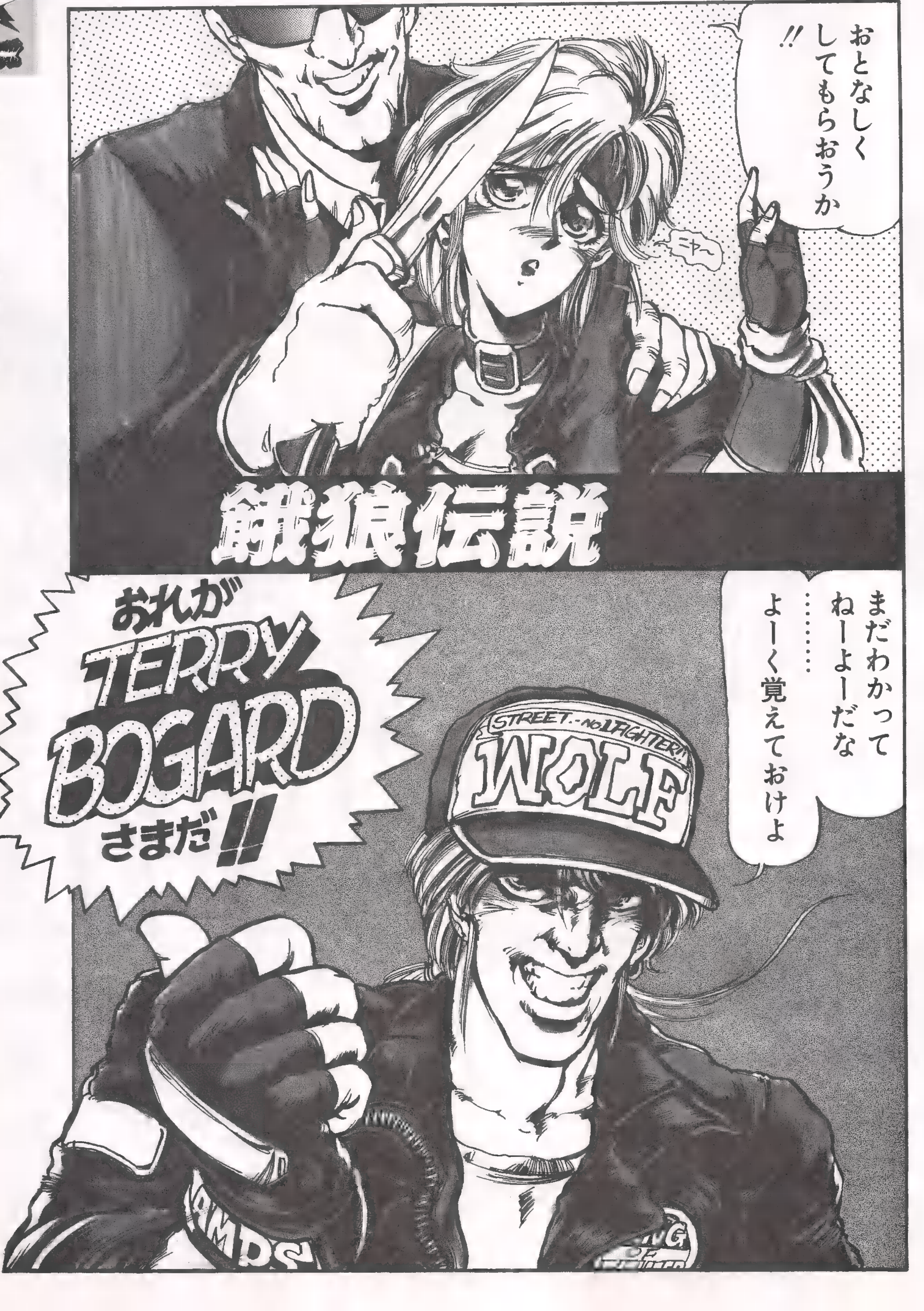
トリオ ザ キャップス ESDB-3294
3年間のラッパーライフを振り返る自己言及的な作品である。



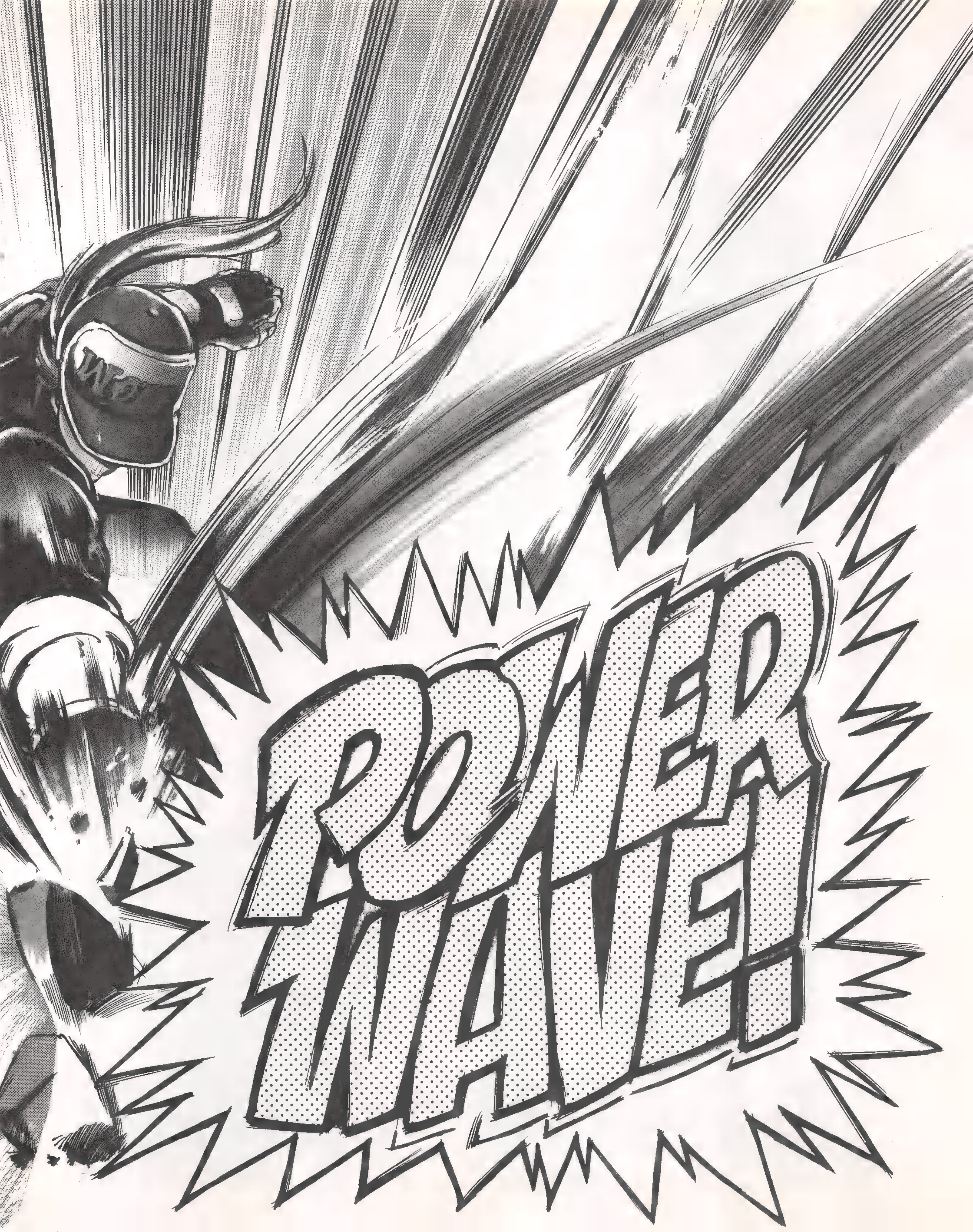
ゲームボーイズ ESCB-1267
ゲーマーなら聴かざるをえないこの名曲。聴かずにおくのは一生の損！

スチャダラ・インフォメーション

8月1日渋谷ON AIRにて「ホームベース」というイベントがあるぞ！SDPのほかに高木完などが出るのだ。



おとなしくしてもらおうか!!
ニャ〜
餓狼伝説
まだわかってねーよーだな……よーく覚えておけよ
おれがTERRY BOGARDさまだ!!
WOLF


POWER WAVE!


餓狼伝説™
—新たなる闘い—
第2話
STORY 雲緒　霞
ART LEO ADVER
©1991 SNK CORP.


FOOOM!!
びっくうぇんずでぇぇ…
キャーッ!
ドウッ!


キッ…
このヤロ……
さっきの
お返しよ!!
!
まいったか…ええ
くの…くのっ…
うぐぐぐ…


WHOOSH!
せーの!!
POW!
うおおおお――っ!!
AGGGHH
CHUFF!


ZBOK!
Aou!
ゴッ!!
MEDIA!
メディア!
待ってろ!!
!?


HA!
もう大丈夫じゃ……
TUNG-FU-RUE!
じっちゃん!

ザ・自己紹介



■オレがレオ・アドバだ■
ニホン人です。格闘ものならおまかせの私にとっての大舞台。ガンバルゾ。





登場人物



■テリー・ボガード■天才武闘家ジェフ直伝の喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。弱冠19歳。



■メディア■サウスタウンでくらす少女。キング・オブ・ファイターズを観戦。17歳。

読者のおハガキ

●期待しております。アンディを出してくださるとウレシイです。（東京都　菱谷大黒堂さん）●テリーが主役でとってもうれしい♡でも、やっぱり3人出してほしいな。（東京都　みるきずすさん）■次号もとてつもない展開が君を待っている!!ザッツ・エキサイティング!!



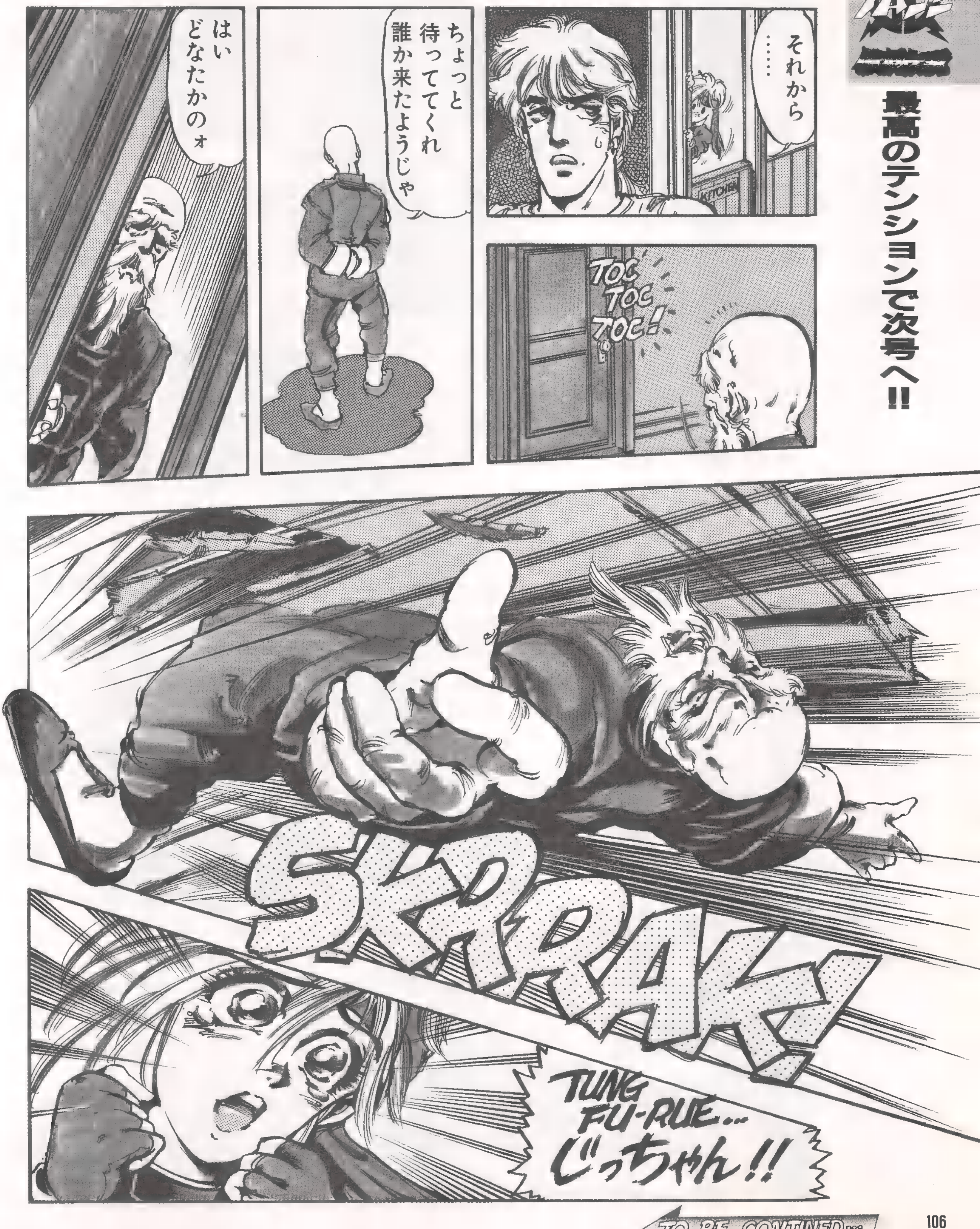

あ〜
疲れた〜
3ブロック歩くと疲れるわ〜
自動車で移動する距離だもんね〜!
くるま…自動車ってメディア…
イッ…
おまえ また自動車を盗んだのか!


あれほどタクシー(キャブ)を使えといったじゃろ〜が
!!
あのねー・じっちゃん! タクシーがサウス・タウン(ここ)まで来てくれると思う!?
ましてや あの連中が幅をきかせてからは街が2つにわかれてしまうし……
2つに……
手紙に書いてあった〝事件〟と関係があるのか!?
それにあの連中っていうのは元ギースの部下達なのか!?
その部分についてはよくわからないがこれだけはハッキリしている
このサウスタウンに再び〝悪〟がはびこり始めたんじゃ!!

■テリーとメディアちゃんにファンレターを！似顔絵なども待ってるぜ！




そのうち連中はワシらにも圧力をかけて来よった…
そこで防衛の為ワシらはサウンド・ビーチウエスト・サブウェイパオパオ・カフェの連中と手を結ぶことにした
じゃが……向こうに先手をうたれてしまった……
ダック・キングとマイケル・マックスが討ちまかされ重傷を負ってしまった
あいつらが!!
しかもだ…
ゲホッ…
じっちゃん大丈夫!?
いいわよちょっと待っててね
…メディアすまんがお茶を入れて来てくれんか……
テリーも飲むじゃろう……
ああ…



最高のテンションで次号へ!!

宇宙堂従業員団新法導入!!「ビンボーの男」セール!

お願い！中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに買えばハーネスはサービスします。

㋐ 飛鳥&飛鳥	タテ	タイトー	¥12,000
アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥10,000
明日のジョー	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
アトミックロボキッド	ヨコ	UPL	¥13,000
アマテラス	タテ	日物	¥ 9,000
R-TYPE	ヨコ	アイレム	¥18,000
R-TYPE・2	ヨコ	アイレム	¥21,000
㋑ インセクター	ヨコ	タイトー	¥16,000
いっき	ヨコ	サン電子	¥ 7,000
1943	タテ	カプコン	¥ 9,000
E・D・F	ヨコ	ジャレコ	¥15,000
イメージファイト(ROM)	タテ	アイレム	¥ 9,000
伊賀忍術伝(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 7,000
㋒ ウルトラマン	ヨコ	バンプレスト	¥19,000
ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥ 7,000
㋓ M・V・P	ヨコ	セガ	¥12,000
エクセライザー	タテ	ジャレコ	¥ 8,000
エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥ 8,000
エンパイアシティ	ヨコ	タイトー	¥15,000
F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
エキサイティングアワー	タテ	テクノス	¥ 7,000
S・R・D	タテ	DECO	¥ 9,000
エイリアンストーム	ヨコ	セガ	¥25,000
X-マルチプライ	ヨコ	アイレム	¥20,000
エスケープキッズ	ヨコ	コナミ	¥18,000
エクスターミネーション	タテ	タイトー	¥ 9,000
SDガンダム	ヨコ	バンプレスト	¥35,000
MJ-12(ROM)	タテ	タイトー	¥ 9,000
㋔ オーライル	ヨコ	セガ	¥12,000
㋕ 火激	タテ	タイトー	¥ 9,000
ガンディーラー	タテ	テクモ	¥ 6,000
カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
ガンフォース	ヨコ	アイレム	¥34,000
影の伝説	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
カウンターラン	ヨコ	日本システム	¥ 9,000
カプコンワールド(P付)	ヨコ	カプコン	¥10,000
㋖ キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥ 5,000
究極タイガー	タテ	タイトー	¥16,000
ギャロップ	ヨコ	アイレム	¥34,000
キャッスルオブドラゴン	ヨコ	アテナ	¥15,000
究極のストライカー	ヨコ	E・T	¥ 9,000
ギガンデス	ヨコ	E・T	¥13,000
㋗ 草野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥ 5,000
グリンベレー	ヨコ	コナミ	¥ 7,000
クルードバスター	ヨコ	DECO	¥19,000
クオース	ヨコ	コナミ	¥ 9,000
グラディウス・3	ヨコ	コナミ	¥33,000
㋘ 原始島	ヨコ	SNK	¥15,000
剣豪	ヨコ	アイレム	¥24,000
㋙ 航空騎兵物語	タテ	SNK	¥13,000
コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥ 9,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥13,000

㋚ ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
ザインドスリーナ	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
サプライズアタック	ヨコ	コナミ	¥12,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
サンダー&ライトニング	タテ	ビスコ	¥ 6,000
三国志(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
㋛ ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥13,000
ジッピーレース	タテ	アイレム	¥ 6,000
ジュジュ伝説	ヨコ	TAD	¥19,000
地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥13,000
実力プロ野球(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 7,000
㋜ スパイラルブレーカーズ	ヨコ	V・S	¥23,000
スーパーフォーミュラー	タテ	V・S	¥18,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥ 6,000
スーパーチャンピオンベースボール	ヨコ	SNK	¥ 9,000
ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥23,000
スーパーピンボールアクション	タテ	テクモ	¥12,000
スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥10,000
スーパーバスケットボール	タテ	コナミ	¥ 3,000
スパイダーマン(ROM)	ヨコ	セガ	¥ 9,000
㋝ 戦場の狼	タテ	カプコン	¥ 7,000
ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥18,000
㋞ ソンソン	ヨコ	カプコン	¥ 7,000
倉庫番(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
㋟ タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 9,000
ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥ 8,000
WWFスーパースターズ	ヨコ	テクノス	¥35,000
ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥12,000
XXミッション	タテ	UPL	¥11,000
タスクフォースハリアー	タテ	UPL	¥18,000
ダブルドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥13,000
㋠ 中華大仙	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥22,000
㋢ 出たなツインビー	タテ	コナミ	¥35,000
D・Dクルー	ヨコ	DECO	¥35,000
天聖龍	ヨコ	ジャレコ	¥18,000
天聖龍(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 7,000
デスブレイド	ヨコ	DECO	¥38,000
㋣ 殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
ドラゴンニンジャ	ヨコ	DECO	¥20,000
Drトッペル探険隊	タテ	タイトー	¥13,000
ドッジボール部	ヨコ	テクノス	¥ 7,000
ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥20,000
どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
㋥ 忍者キッズ(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥20,000
㋩ ハサム	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
パラメデス	ヨコ	タイトー	¥ 7,000
パンクパニック	ヨコ	セガ	¥ 7,000
バーディトライ	ヨコ	DECO	¥20,000
パンクショット	ヨコ	コナミ	¥13,000
バンダイワ	タテ	UPL	¥13,000
ハイホー(P付)	タテ	日物	¥ 9,000

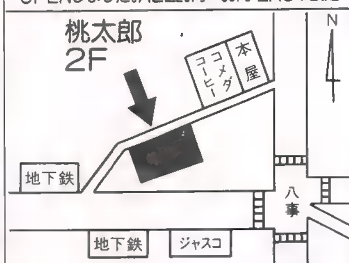
パロディウスだ	ヨコ	コナミ	¥35,000
ハレーズコメット	タテ	タイトー	¥15,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
㋪ ピット&ラン	タテ	タイトー	¥ 8,000
ビーチバレーボール	ヨコ	テクノス	¥ 9,000
ビジランテ	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥13,000
ピストル大名(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
P-47(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 7,000
㋫ フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥13,000
ファンタズム	ヨコ	ジャレコ	¥35,000
ファイティングホーク	タテ	タイトー	¥ 9,000
ブラッディウルフ	ヨコ	DECO	¥14,000
ファイナライザー	タテ	コナミ	¥ 6,000
ブラッドブラザーズ	ヨコ	テクモ	¥38,000
ファイアートラップ	タテ	W・P	¥ 5,000
ブラストオフ(ROM)	タテ	ナムコ	¥ 9,000
ブロクシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥ 5,000
㋬ ベイルート	ヨコ	セガ	¥15,000
ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥13,000
㋮ マーカム	ヨコ	サン電子	¥ 6,000
[redacted]魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
マスターオブウエポン	タテ	タイトー	¥13,000
㋯ Mr五衛門	ヨコ	コナミ	¥ 6,000
㋱ 迷宮島	ヨコ	アイレム	¥ 6,000
メイズオブフロット	タテ	タイトー	¥ 9,000
迷宮ハンターG	ヨコ	DECO	¥12,000
メインスタジアム	ヨコ	コナミ	¥15,000
㋲ モンスターレア	ヨコ	セガ	¥14,000
㋳ やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
㋴ USムスタング	ヨコ	UPL	¥16,000
㋵ 妖獣伝	タテ	アイレム	¥ 5,000
妖魔忍法帳	タテ	日物	¥ 8,000
妖怪道中記	ヨコ	ナムコ	¥25,000
㋶ ラストデュエル	タテ	カプコン	¥13,000
ランパート	ヨコ	アタリ	¥ 8,000
雷牙	ヨコ	テクモ	¥16,000
㋷ 琉球	ヨコ	セガ	¥13,000
リングの王者(4P)	ヨコ	コナミ	¥12,000
リバレーション	タテ	DECO	¥ 6,000
㋸ ルナーク(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
㋹ レッスルウォー	タテ	セガ	¥15,000
レジオン	タテ	日物	¥13,000
霊界導士	ヨコ	H・D	¥ 7,000
㋺ ロードファイター	タテ	コナミ	¥ 6,000
ロードランナー3	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
ロードランナー4	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
ローラーゲームズ	ヨコ	コナミ	¥18,000
ロボコップ	ヨコ	DECO	¥18,000
ローリングサンダー2(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 6,000
㋻ ワールドカップ'90	ヨコ	テクモ	¥25,000
ワースタ'90	ヨコ	ナムコ	¥25,000
ワールドコート	ヨコ	ナムコ	¥25,000

ワースタ'90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 6,000
ワースタ'89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 3,000
★ 麻雀 ★ 華札 ★			
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥ 6,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥ 6,000
夏色麻雀	ヨコ	V・S	¥10,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀夏物[redacted]	ヨコ	V・S	¥13,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥ 9,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥13,000
麻雀フライデー	ヨコ	DYNAX	¥ 9,000
華弥生(反転なし)	ヨコ	DYNAX	¥ 6,000
キャンパスハンティング	ヨコ	DYNAX	¥10,000
七次元の妖精	ヨコ	DYNAX	¥13,000
華の[redacted](反転なし)	ヨコ	DYNAX	¥12,000
ねるとん牌[redacted]団	ヨコ	DYNAX	¥13,000
麻雀遊技	ヨコ	ビスコ	¥ 9,000
麻雀革命	ヨコ	ジャレコ	¥12,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥ 8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェース	¥ 9,000
SリアルP2	ヨコ	セタ	¥ 9,000
麻雀専家(反転なし)	ヨコ	?	¥ 3,000
S・リアルP1(脱衣なし)	ヨコ	セタ	¥ 5,000
カメラ小僧(1コネ)	ヨコ	三木	¥ 8,000
S・リアルP3	ヨコ	セタ	¥23,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥ 8,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥ 8,000
Gメン'89	ヨコ	日物	¥ 8,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥ 5,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥ 8,000
ナンパストーリー(表)	ヨコ	日物	¥ 8,000
レディハンター	ヨコ	日物	¥ 8,000

NEO GEO(業務用ソフト) 各5,000円
家庭用では使えません！

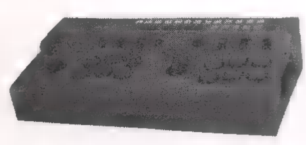
麻雀パネル(新) ¥ 7,000
中間ハーネス1本 ¥ 3,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定



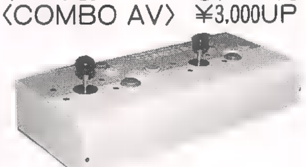
★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈PANA TWIN〉



本体［ビデオ・S端子 麻雀、SF-II］標準¥42,000
RGBケーブル(21P、15P) ¥ 3,000

キョーワ製
〈COMBO AV〉
SF-II用
¥3,000UP



Ⓥ ビデオ・S端子…………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
ⓋⓇ Ⓥ、Ⓡ両方対応+RF付¥37,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
AM9:00〜PM9:00
日・祭 定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

安くてどうもスイマセン!!

アームドＦ	10,000
アグレス	15,000
アルバレスタ	25,000
アマテラス	8,000
アクトフェンサー	12,000
アルゴスの戦士	15,000
Ｒ－タイプ	20,000
Ｒ－タイプII	18,000
１９４２	8,000
イーアルカンフー	10,000
ウルトラマン	15,000
エアバスター	18,000
エンパイアシティー１９３１	17,000
ＭＶＰ	8,000
影の伝説	15,000
銀河任侠伝	15,000
クルードバスター	25,000
クラックダウン	30,000
クイズ三國士	8,000
グラディウスIII	30,000
ゲイングランド	40,000
源平討魔伝	20,000
コンバットライブス	10,000
コットン	35,000



航空騎兵物語	15,000
サンダークロスII	45,000
サイドアーム	7,000
ザインドスリーナー	10,000
サンダーフォースＡＣ	13,000
ジェミニウィング	15,000
シークレットエージェント	15,000
獣王記	15,000
スプラッターハウス	40,000
スーパーフォーミラー	35,000
ストリートスマート	15,000
スーパーバレーボール	15,000

ゼクセクス	45,000
ダイナミックＣＣ	30,000
タツジン	20,000
ダイナマイトデューク	15,000
中華大仙	8,000
忍者龍剣伝	20,000
バンクパニック	12,000
パロディウスだ！	40,000
ボナンザブラザーズ	25,000
メタルブラック	75,000
ロボコップ	20,000
ロットランド	25,000
〈ロムキット〉	
ブレイザー	13,000
ワールドスタジアム89	6,000
デンジャラスシード	15,000
ドラゴンスピリット	15,000
スプラッターハウス	20,000
ドラゴンセイバー	20,000
ローリングサンダーII（新品）	5,000
ガンフロンティア	15,000
クイズでＧＯ！ＧＯ！	10,000
ルナーク	15,000
栄光の甲子園	10,000
ＭＪ－１２	10,000
クイズＨＱ	10,000
セイントドラゴン	10,000

お買いあげ金額10％分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル（数量に限りがあります。 先着順にお送りします）
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

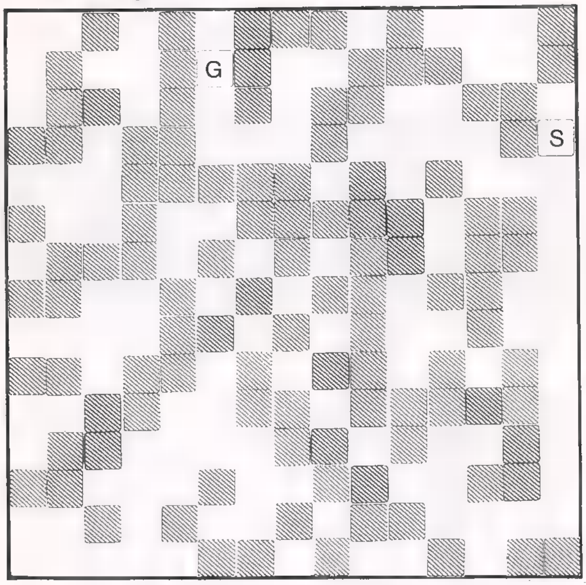
幻夢幻夢
（げむげむ）
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06（783）7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム



『SHOVING』パズルII

パズルのページは今月も元気。応援してくれてるみんな、ど～もありがと～。これからもがんばるぞ～。ところで、最近はパズルアイデアの応募があんまりこない。みんなの力、貸してちょ～だいな。

出題 APAPA

解き方

さーて今回は『SHOVING』パズルの2回目だ。ブロックを押して道を作り、スタートからゴールまで進んでもらう、という基本は同じ。だけど、全く同じルールは使わないのが信条なので、当然ルールはちょい違う。条件をよ〜く読んで解きましょーね。

条件は次の2点。

①ブロックは押してのみ移動させられるが、2個以上くっついている方向には押せず、押して動いたブロックは、他のブロックか外壁に当たるまで止まらない。

②スタートおよびゴールのマスの上には、ブロックを置いても通してもいけない。しかし自分は、何度でも乗ることができる。

以上の条件を満たした上で、なるべく少ない数のブロックを動かすだけで、SからGまで移動してほしい。

ほんでもって今回の解答は「最低いくつのブロックを動かすと、SからGまでたどり着けるか」である。ちなみに、「何手」ではないので注意しましょーね。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」あてに送ってくれ。

しめきりは7月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、光栄晃曜(こうさいこうよう)するかもしれない「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。

5月号当選者発表

おやあ?こないだの解答は、なんか題名を間違ってますねー。ごめん。

さて『SHOVING』パズルの正解率は63%。難易度アンケートは㊣集計で、VH(ベリーハード)0%・H(ハード)9%・N(ノーマル)37%・E(イージー)30%・VE(ベリーイージー)19%・回答なし5%と、ちょっと簡単寄りという結果ですね。じゃあ今月は手応えありになるかな?

―当選者―

田中憲和君（北海道）
松西絵理さん（東京都）
福井雅亮君（東京都）
高田和広君（埼玉県）
広田智和君（滋賀県）

以上5名。おめでとー。

それにしても今月は、解答を分かりやすく見せるための葉書がたくさんで、とっても嬉しい。その心意気は高〜く評価します。

さて、瀬水君、6文字に嵌(は)まってくれりゃあ本望だよ。李龍さん、も、ちょい字を大きくね。篠原君、ハッピー対コロンは笑っちゃってプレイできん。片岡君、消印がどーんと。いば・ぴー君、私信はそのほうがいいでしょう。勝本君、はい、天地逆転してます。SOH君、当然、消えます。出君、暗い見通しを立てると、そっちに向かって進んじゃうぞ。ってわけで、今月はここまで。じゃ、また。

今月の残念賞



PN パル雄君（群馬県）㊣
宇宙にいったら、いきなりやられてしまったよ。トホホ………。



PN PCG君（群馬県）㊣
うーん、でもあれがいい、って人もいる（らしい）。いやはや。



PN ななせまさとさん（大阪府）㊗
うぬう!? もう一歩の努力だ。今回ラマーヤは競争率低し。



PN くさかべ君（大阪府）
3手なんて、いくらなんでも、正解がバレバレになっちゃうよ。



PN 秋龍馬さん（東京都）㊣
はい、㊣パターン。Gの上にブロックを通すのは㊗だからね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード(シール)を同封することを条件とします。

通販で本を買う人へ

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の(つまり君の)住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当:APAPA

どうも同人誌も、アーケードはストⅡが圧倒的な量を誇っている状態。家庭用ではDQ、FFⅣ、FEが流行。となると、掲載誌を選ぶ時には、それ以外の本をひいきせざるを得ないぞ。自分たちだからこそ、という造りの本を待ってます。人と同じことやってちゃ……ねえ!?

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。
①本のタイトル、判型、頁。
②発行者(団体)名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
(例「○月号~△月号の範囲」)
⑤通販はいつまで行うか。
(例「売り切れまで」)
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。7月20日までに届いたものは10月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を(掲載はしないけど)必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込み

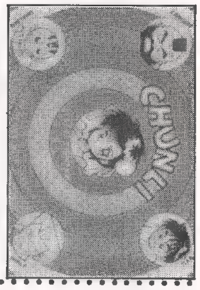
GAME FIGHTER Ⅱ



MINUTE発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。「SFⅡスペシャル本です。FFⅣも少々あり。思いきり楽しめる本をめざしました」実力派個人誌。隆&春麗ストーリーその他。全キャラ網羅したほのぼの本。
500円の無記名小為替+210円切手にて。期限は92年度いっぱい。
(〒554 大阪市此花区伝法1-14-7-305 小川ゆきえ)

CHUNLI

N4S発行、A5判36頁オフ。「4コマがほとんどのストⅡ本です。タイトルはCHUNLIですけど……」



春麗ネタを中心にした4コマメインの3人誌。翔んだネタはないが、無難な出来。
500円の無記名小為替で。
(〒424-02 静岡県清水市興津中町官有無番地 渡辺邦彦)

世界で一番強いヤツ



FFFカンパニー発行、A5判56頁オフ、表紙カラー。「この本を読んでますますストⅡに燃えてください!!」
表紙の絵の調子でギャグ漫画……。で、[illegible]寄り。貧乏ネタ多し。耽美ノリではない。
700円の無記名小為替+10円切手+62円切手にて。
(〒862 熊本県熊本市尾ノ上2丁目20-14 牧口真弓)

SPIRIT



それ行け、じゃじゃ丸発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。「誰でも安心(?)して読めるストⅡの本です」
隆、拳、春麗メインのストⅡギャグ本。あまり偏りのない、標準的なストⅡマンガ誌。
800円の無記名小為替で。
(〒477 愛知県東海市加木屋町北鹿持34-55 岡野美登里)

SUPER GREAT WONDERFUL DELICIOUS LOVELY HEROS



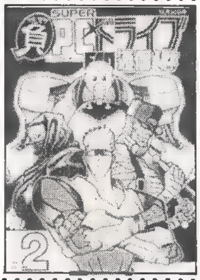
AZ発行、B6判30頁コピー、表紙特殊紙。
「キャプコマONLY本です。FANの人は、ぜひ読んでやってください」
ショートギャグ漫画&キャラ毎4コマなど。
200円の無記名小為替+175円切手にて。期限は9月いっぱいまで。
(〒501-31 岐阜県岐阜市大洞桜台1-15 岩田桂子)

START OUT!



STARRY TOWN発行、A5判36頁オフ。
「アーケードからファミコンまでなんでもありの、ゲームよろず本です」
ストⅡ・餓狼・キャプコマ・出たツイ・FF・その他いろいろ詰まってる。突っ込みは浅いが、バラエティに富む。
300円の無記名小為替+175円切手にて。
(〒490-11 愛知県海部郡大治町大字西条字壱町田27 星山雪恵)

スーパー貧PCドライブファミGEARボーイFAN通信必勝本



橋本消火器制作秘書課発行、A5判60頁オフ。
「アーケードから家庭用までのパロディ本。とにかく読め」
人によっちゃウケるが、人によっちゃ怒る。てな内容半分、ノーマルなギャグ半分。Vol.2では、ノーマルギャグの割合が減ってる。Vol.1と2があり、どちらも一冊につき、600円の無記名小為替一枚で。
(〒166 東京都杉並区梅里1-14-48 桧垣方 橋本消火器制作所秘書課マルマケ密売部)

100万回のエクスカリバー



セイント・アカデミー発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。「ファイアーエムブレムのマンガ&攻略本。島村春奈の個人誌です。
攻略データは実用性アリ。マンガはさすがに安定した仕上がりで、読める。
500円の無記名小為替+210円分の切手にて。
(〒121 足立区伊興郵便局留 セイント・アカデミー)

FIRE EMBLEM AFTER



Fight&Magic発行、A5判100頁オフ、表紙カラー。
「ファイアーエムブレムの本です。外伝もおまけにちょっとだけ入ってます」
すげーうまい、さとあきらさんによる、ミネルバ主人公(MAP20・5)のシリアス32頁をメインに実力派メンバーのショートギャグなどで構成。今月の一番。800円の無記名小為替で。期限は7月いっぱいまで。
(〒490-11 愛知県海部郡甚目寺町字郷中151 船戸明方 GM)

スライム倶楽部2



RM COMPANY発行、A5判36頁オフ。
「DQオンリーの2人姉妹誌です。先着10名様に(絵はリクエストで)ミニ色紙が付きます」
ⅡとⅢをメインにギャグありシリアスありのマンガ誌。
300円の無記名小為替+2枚の62円切手にて。
(〒954-01 新潟県南蒲原郡中之島町大字中之島4005-30 島崎方「RMC」)

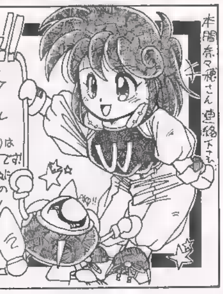
伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、葉書の端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてある葉書や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

STAFFぼしゅう!!

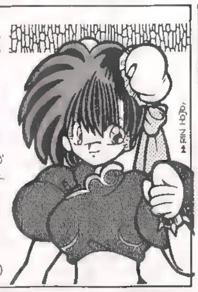
サークル『薑島の友』では、
家庭用ゲームから、アーケード、はてはテーブルトークまで何でもあつかう会誌、「あほうぶうくらぶ」なるものを制作しております。ウリは「業界の方々とユーザーのみなさんとの交流」です! ということは…? そう!! 某有名メーカーの方々にも読んでもらっているのだッ!! 君の日ごろの"ゲーム"への意見を直接ぶつけるチャンス!! くわしくは62円切手同封のうえ下記まで!
〒572 大阪府寝屋川市木田元宮1-4-15
前田 雄一 まで

本間奈々穂さん連絡下さい。



STREET FIGHTER II

▶今日から普通の女の子になーろうっと!(新刊)
B6判・コピー・28P・300円カワセ+62円。
▶MIRACLE・WARRIORS 1〜2
B7判・コピー・8P. 本代62円+送料62円。
お問い合わせは62円切手同封にて下記まで宜しくお願いします。MWは問い合わせ不要です。本の冊数分の62円切手と送料のみでけっこうです。(5/31 MW3 発行予定。)
〒348 埼玉県羽生市北3-6-2
鎌田 絵里 まで。
7/19 大宮ソニック出ます。どうぞ宜しく。(新刊有!!)



会員募集中!

ぽんぽ〜んはコナミ中心ゲームサークルです。でも他のゲームが好きな人も大歓迎なんでヨロシク。
ヒマをもて余してる人も忙しい人もとりあえず問い合わせてみてね。
〒747 山口県防府市牟礼坂本団地39-5633
石丸香織 まで



"女性の為のゲームサークル"
ミ〜ハ〜プロジェクト

発足にあたり、会員様大募集です!! 年齢を問わず、ゲームの上手・下手関係無し、ゲームとゲームキャラを愛する女性の方なら、どなたでも大歓迎です。少しでも興味を持たれた方は下記の住所まで62円切手同封で、お問い合わせ下さいませ。案内書を送りますので。リターンアドレスを忘れずにね! よろしくね〜っ!!
〒501-31 岐阜市大洞桜台6-15
岩田桂子 までね

TSUBUKU TOKI 1992.04.26



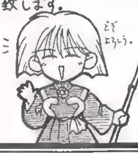
こんにちは♪ くらいむ☆かんぱに!! です。

コミュニケート・サークル「くらいむ☆かんぱに」は、北は北海道から南は沖縄まで幅広い会員層を持っていて、さまざまな趣味を通じて会員さんどうしの交流を大切にしています。マンガ・アニメ・ゲームはもちろん、音楽、映画、F1(!) 何でもありです。やわらか頭の、積極的な方大歓迎です♪ 興味持たれた方下記まで62円切手同封の上 連絡下さい。
〒655 兵庫県神戸市垂水区南多聞台7丁目46-516 藤本 武雄 G係
よろしくね♪



アーケードゲームマガジン "文化茶房"

全24頁 定価200円
あべれいじ初の個人誌です。内容はコットンおよびファイナルファイト(ガイ)プラス、ストIIショートスリップ。果たして役に立つか? 長崎ゲーセンマップとなっております。全24頁のぺらぺらのコピー本ですが、一冊一冊丁寧に作っておりますので、オフセットにもひけをとらぬ仕上がりです。どうぞよろしくお願い致します。
〒852 長崎県長崎市平和町14-10 深堀アパート2下3号 倉井 英男
上記迄 無記名小為替…¥200.
送料用切手 …¥120.にて。



ロケーションマップ(仮)予約受付のお知らせ

夏が来るとひそかに出てるロケーションマップ(仮)、今年はおおっぴらに出すことに決めました。こいつは新宿、渋谷、池袋、神保町、その他あちこちのゲーセンを調査して、各店の地図、各店に置いてあるゲームの表、さらにゲーム名から置いてある店がわかる索引まで一冊にまとめた。字ばかりの資料本であります。それを夏コミ(8/16)に合わせて発行しようというのです。この大胆な本を夏コミで確実に手に入れたいという方、もしくは通販してほしいという方は、こちらの返事が夏コミに間に合う頃までに往復ハガキを下記の住所に差し向けるのです。その際希望する送付方法に合わせて、夏コミコースか通販コースかを明記しておいてください。夏コミコースの方には、夏コミでの販売場所が決まり次第予約券を兼ねた返信を、通販コースの方には、夏コミ終了後に販売方法などの詳細を記した返信を、それぞれお送りします。正式なタイトルや、上記以外の地域はどこを調査するか、ピンボールや麻雀を扱うかなどはまだ決まっていないので、このあたり提案や要望を書いてもらえるとうれしいですよ。首都圏の穴場的かなゲーセンを教えていただけたらさらなる喜びがありますな。よろしくどうぞ。字あまり。

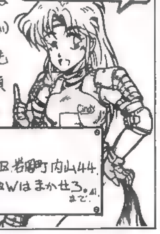
〒215川崎市麻生区王禅寺747−33 今村勇輔

◀KU.U.GA & WOLF.FANG
MAIN本制作のため執筆者大募集。

(1) 只今、空牙&WoLF・FANG・メイン本を作るに当り、執筆者様を募集いたします。内容としては、64+3機設定、我が愛機紹介、その他何でもありです。

お待ちしてま〜す。

興味を持たれた方は62円切手(+カットあるとうれしい)同封の上、下記の宛先まで、どうぞよろしくお願いいたします。♥
〒651-24
兵庫県神戸市西区岩岡町内山44
寺田方 "K&Wはまかせろ。"41 まで。

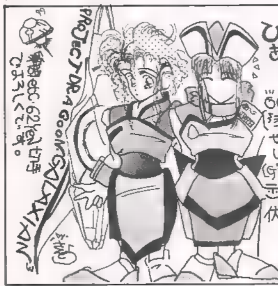


ひみつきゃらくしあん³

〈A6 P8×2〉コピー
"G³"のミニ本です
[準備号 72円]
切手でよろしくお願いします。
(G³のオリジナル(?)のetc…特集)
〒612 京都市伏見区深草川久保町16-18-302
山崎方 さんどら㊤

PROJECT DREAM GOOMS GALAXIAN³

郵便etc. 62(yen)切手でよろしくです。



Succubus Princess

ゲームおたすサークル。
というわけで、会員を募集しております。
活動は偶数月に会報、奇数月に会誌の発行をしております。
ゲームのジャンルはなんでも有。
ぜひ入会して下さい…。
〒239
神奈川県横須賀市湘上台2-27 1136 沼田幸祉







ど～も、こんにちは。この前ひさしぶりにディズニーランドへ行って「STAR TOURS」に乗ったら、ワープのシーンがスタブレのそれに似ていて、妙にうれしかったりしました。今月は新譜が多くておしゃべりのスペースがないので、82頁にもちょっと割り込んでます。そっちも読んでみてね。

パーフェクトセレクションゼクセクス
コナミ



1992年7月22日発売
キングレコード
CD：KICA-1109
￥3000（税込み）

1.Happy Daymara　2.Out of The Blue From The Hyper-space　3.With Zero G　4.Grystal Clear　5.Boost Up！　6.Keep On Meckanical Dancin'！　7.Let's Give'em The BIZ　8.The Polygontal Energy　9.Go For Broke　10.Shake'em Retro-Roop　11.Black Eight Ball　12.My Kute Pie Irene

3月に発売されたアルバムもまだまだ人気の「ゼクセクス」がパーセレ・シリーズ第新作で登場！

演奏はもちろんN^2azoプロジェクト。ゲストも豪華にTスクェアの本田雅人氏、青木智仁氏、島健氏を迎えて個性あふれるプレイが聴けますよ。アレンジは、スラッシュメタル風からバラードまでバラエティにとんで、なぞなぞ鈴木氏のギターも冴えまくってます。

ストリートファイターⅡ
春麗飛翔伝説



1992年7月15日発売
東芝ＥＭＩ・ＴＭファクトリー
CD：TOCT-6542
￥3000（税込み）

1.JUMPIN'（春麗のテーマ）　2.ドラマACT1「春麗の悪夢」　3.ACT2「出動！」　4.春麗のテーマ　5.リュウのテーマ　6.ACT3「バルログ強襲」　7.ACT4「ロサンゼルス国際空港」　8.バルログのテーマ　9.ベガのテーマ　10.ACT5「ハンバーガーショップにて」　11.ACT6「コロサス・ストリート」　12.LONESOME SOLDIER（リュウのテーマ）　13.付録・春麗が教える「ストリートファイターⅡ」（SFC版）の攻略法！

◆キャスト：春麗／冬馬由美　リュウ／島田敏　ベガ／銀河万丈　バルログ／速水奨　春麗の父／中尾隆聖　崑崙／草尾毅　李妖狗／千葉繁　ナレーション／玄田哲章

人気の「春麗」メインのドラマCDです。オリジナルのストーリー作成には、ストⅡ開発者の方々も関わってるそうで、これなら生粋のストⅡファンのみんなにも喜んでもらえるのではないかな？　あの女王さま笑いは必聴ですよ。闘う相手はバルログだし、これはもう…。

音楽はもちろんアーケード版の「スーパーアレンジバージョン」。これがドラマのBGMとして使われてます。

アルバムの最後には、スーパーファミコン版の「ストⅡ」攻略法を、春麗が教えてくれるとゆ～オマケ付き！

そうそう、今月号のゲ屋瓦版は要チェックですよ。

7月号付録のパーフェクトⅡに間違いがありました。

■P.10 No.38 オリジナルビデオアニメ沙[illegible]蛇
＊P.11 No.39 オリジナルビデオアニメ沙羅曼蛇 ゴーファーの野望
■P.11 No.40 オリジナルビデオアニメ沙羅[illegible]蛇 [illegible]のパオラ
〈誤〉コナミレーベル
〈正〉スターチャイルドレーベル

＊P.12 No.48 コナミゲームミュージックコレクションVOL.2
〈誤〉収録時間37分45秒
①ギャラクティック・ウォリアーズ②サーカスチャーリー③グーニーズ
④グリーンベレー⑤RF-2⑥ギャラクティック・ウォリアーズ(アレンジ)
⑦大列車強盗⑧ハイパーオリンピック⑨ファイナライザー⑩イー・アル・カンフー
⑪サーカスチャーリー(アレンジ)
〈正〉収録時間68分58秒
①クォース②トライゴン③にゃんにゃんパニック④クライムファイターズ

＊P.12 No.50 コナミゲームミュージックVOL.2
〈誤〉収録時間37分
①ギャラクティック・ウォリアーズ②サーカスチャーリー③グーニーズ
④グリーンベレー⑤RF-2⑥大列車強盗⑦ハイパーオリンピック
⑧ファイナライザー⑨イーアル・カンフー
〈正〉収録時間37分45秒
①ギャラクティック・ウォリアーズ②サーカスチャーリー③グーニーズ④グリーンベレー
⑤RF-2⑥ギャラクティック・ウォリアーズ(アレンジ)⑦大列車強盗⑧ハイパーオリンピック
⑨ファイナライザー⑩イーアル・カンフー⑪サーカスチャーリー

＊P.14 No.62 パーフェクトセレクションドラキュラ
〈誤〉¥3600
〈正〉¥3000

＊P.14 No.62 パーフェクトセレクションドラキュラ
＊P.14 No.64 パーフェクトセレクショングラディウス
〈誤〉サイトロンレーベル
〈正〉コナミレーベル

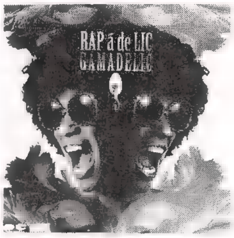
＊P.14 No.66 コナミゲームミュージックコレクションVOL.4
〈誤〉CD：28XA-201¥2627(01088)
アルファレコード／G.M.O.レーベル 1988年3月10日発売
〈正〉CD：KICA-7505¥2800(01145)
キングレコード／コナミレーベル 1991年10月5日発売

＊P.14 No.67 ゼクセクス
〈誤〉CD：28XA-201¥2627(01088)
アルファレコード／G.M.O.レーベル 1988年3月10日発売
〈正〉CD：KICA-7508¥2800(01159)
キングレコード／コナミレーベル 1992年1月21日発売

＊P.36のNo.24 グラディウスⅢとNo.25 パロディウスだ！の写真が逆です。

申し訳ありませんでした。訂正してお詫びいたします。

RAPá de LIC
DATA EAST GAMADELIC

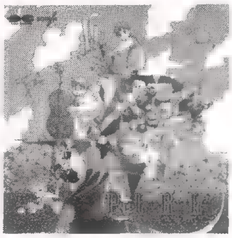


1992年7月17日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00090
¥2500（税込み）

1.ゲーマデリックのテーマ 2.ウォークライクスーパーコップ 3.カルノフが街にやってきた 4.ザ・ライフライン・オブ・ニューヨーク 5.チャイナタウン 6.ダンス DE ピンボール 7.ヒストリカル パレード 8.終わりに

今回のアルバムは、ラストナンバー以外はVGMのアレンジだけど、すべてボーカル入り！ムード歌謡曲風あり、ドラマ仕立てありで、レコーディング中も[illegible]笑の連続だったらしいですよ。曲間にはMC風のおしゃべりまで入っているという凝りよう。ミスターK氏が何役もこなし、楽しませてくれます。
これはもう、デコファンならずとも買うしかー！

Pu・Li・Ru・La
TAITO



1992年7月17日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD：PCCB-00091
¥1500（税込み）

1.タイトルデモ 2.Radish Land 3.インサートコイン〜セレクトBGM 4.おじいさんの部屋BGM 5.BGM1 ザック&メルの街 6.地下用BGM－Radio Tone－(未使用曲) 7.ボス Nomal Ver. 8.BGM2 結晶体の山 9.ボス 崖くずれVer. 10.ラウンドクリア 11.まぬけなCode 12.BGM3 誇大妄想家の街 13.ボス 鏡獅子Ver. 14.ラウンド間つなぎBGM 15.BGM4 砂漠 16.特殊魔法ラップマン 17.特殊魔法ミカタ氏 18.BGM5 枯渇した街…etc.

ゲームのオリジナル曲＋未使用曲＋SEコレクション入り。オリジナルのうち2曲は「ZUNTATA MIX」と呼ばれるゲームのオリジナル音源を最大24chでマルチレコーディングするという、独特の方法でレコーディングされています。
ジャケットもゲーム制作者の描き下ろし。解説書も、まるで絵本のようという、とっても「プリルラ」な1枚です。

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

基板買い取りします!!

〈特別買い取り表〉 ※特にナムコのクラシック高価買い取りします。

リブルラブル	¥35,000
ボスコニアン	¥15,000
グロブダー	¥15,000
トイポップ	¥30,000
ワンダーモモ	¥35,000
イシターの復活	¥35,000
ガントレットII	¥20,000
バラデューク	¥15,000
フェリオス	¥70,000
ロストワールド(パ付)	¥50,000
パック&パル	¥15,000
フォゾン	¥ASK
リバーパトロール	¥ASK
平安京エイリアン	¥ASK
ドラキュラハンター	¥ASK

その他の基板もTELお待ちしてます。



NEW



RAS-HD(本体) ¥14,500

MSXアダプター ¥2,500

(新型は、ヘッドフォン端子付き)

対応モニター
CZ-6XXシリーズ
PC-TVシリーズ
PC-KD86X
CU-14AD
他マルチシンクモニター
※PC-KD85X、88Xシリーズには対応しません。くわしくはTEL!

ついに再発売!! これでキミのモニターもマルチメディアに!

TM-RGBエキスパンダ2

AXIS RGBオートセレクタ(RAS-HD)コンパクトタイプ

●15ピンRGBしかないモニターに21ピンを増設!(X68K、NEC PC-TVなど)●15ピンでは同期のあわなかったRGB映像がクッキリ映ります。●アミガ・メガドライブ・スーパーファミコン・MSX(要MSXアダプタ)・キャプテン等、いろいろなメディアに対応するすごいヤツです。もちろん今どきのステレオヘッドフォン対応です(注：PC-KD86Xには相性がありますのでTEL下さい)。

全国通販強化実施中!

TMゲームクラブでは全基板激安価格で販売中!

1. まずTELにて在庫確認をしてネ。
2. もし決まったら、必ず予約・とりおきをしてネ。
3. それから、ご注文の商品リストを同封して現金書留で代金を送ってネ。
4. こちらに代金が到着ししだい宅配便でソク発送!
   只今、基板送料サービス中!(※C・ボックスなど部品には送料がかかります。)

ご注意! ご注文リストと代金はお間違えのないようにお願いします。

★VEGA-9000DXの注文お受けします★

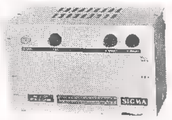
KIC



PANA TWIN 本体¥42,000

①RGBケーブル・21P.15P	¥3,500
②麻雀ハーネス	¥3,000
③ストII対応JAMMAハーネス	¥3,000
④縦・[illegible]変換コネクタ	¥2,000
⑤6ボタン対応連射ボード	¥3,500

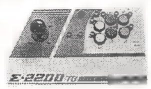
シグマ



AV-2001(ステレオ)	¥25,000
AV-9(モノラル)	¥20,000

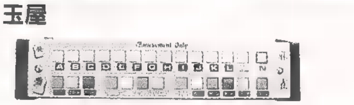
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



Σ2200ターボ	¥12,000
メガドライブコード	¥3,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
Fコン用コード	¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

コントロールボックスの買い取りは都合により
KIC'S91(A・C)
シグマAV-999
〃 -2001
に限らせていただきます。値段はTELしてね。

★初心者歓迎!!★

これから基板を始めたい方、もっと基板のことを知りたい方に、アペックススタッフがご相談に乗ります。お気軽にTELください。お待ちしてます!



基板売買のトータル・アドバイザー

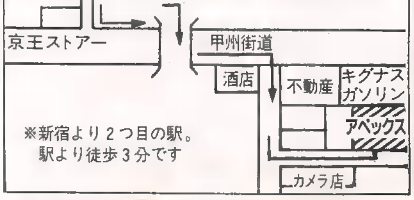
TMゲームクラブ

株式会社 アペックス
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

■ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
●基板の予約も受付しています。
●基板の価格は常に変動していますので電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

営業時間 AM10:00〜PM7:00(平日)
営業時間 AM10:00〜PM5:00(日・祝)
定休日毎月第2・3日曜日

ショールームにて展示販売中
新宿より京王線普通電車で7分



※株式会社玉屋は社名を株式会社アペックスに変更しました。これからもよろしくお願いします。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそGAMEST行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	

①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年
③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年
⑤社会人 ⑥その他 ( )

キリトリ線

No.38 ダライアスII

No.39 AMショー

No.40 クォース

No.42 グラディウスIII

No.44 AOUショー

No.46 コナミ特集

No.47 パロディウスだ！

No.48 パロディウスだ！

No.49 東亜プラン

No.50 大感謝記念

No.51 マジックソード

No.52 AMショー

No.53 もしものゲーム

No.54 ゲーメスト大賞

No.55 ドラゴンセイバー

No.56 SNK新時代

No.57 AOUショー

No.59 ストII

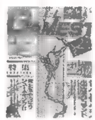
No.60 ベストゲーム

No.61 ストII

No.64 ストII

No.65 ゼクセクス

No.66 AMショー

No.67 シューティング

No.68 ゲーメスト大賞

No.69 究極格闘野郎

No.71 AOUショー

No.73 ストIIダッシュ

No.74 ストIIダッシュ


キリトリ線

書店（帖合）印

部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.54	No.71
No.39	No.55	No.73
No.40	No.56	No.74
No.42	No.57	
No.44	No.59	
No.46	No.60	
No.47	No.61	
No.48	No.64	
No.49	No.65	
No.50	No.66	
No.51	No.67	
No.52	No.68	
No.53	No.69	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト
バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.38('89 11月号)
No.39('89 12月号)
No.40('90 1月号)
No.42('90 3月号)
No.44('90 5月号)
No.46('90 6月号)
No.47('90 7月号)
No.48('90 8月号)
No.49('90 9月号)
No.50('90 10月号)
No.51('90 11月号)
No.52('90 12月号)
No.53('91 1月号)
No.54('91 2月号)
No.55('91 3月号)
No.56('91 4月号)
No.57('91 5月号)
No.59('91 7月号)
ザ・ベストゲーム
No.61('91 8月号)
No.64(S F II)
No.65('91 11月号)
No.66('91 12月号)
No.67('92 1月号)
No.68('92 2月号)
No.69('92 3月号)
No.71('92 5月号)
No.73('92 6月号)
No.74('92 7月号)

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

7月25日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名	
スコア	PTS.　　月　日達成
面　数	備　考（タイム・残機）
難易度 機数設定	

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

8月号プレゼント

締め切り⇨7月30日
ハガキ⇨34ページにあります
当選者発表⇨10月号

脳ミソのシワを伸ばして天日干ししたい。別れた女の子を思い出すと気が滅入る。せめてプレゼントでも当たればねぇ…。

1 読者サービス部提供古川もとあき氏サイン入りグラディウステレカセット（2名）



●この輝き！この渋味！何ものにもかえられない!!

2 カプコン提供ストⅡ＆マジックソードノート（5名）



●SFCパッケージにそっくりにつくってあるのだ。

3 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト（1名）



●アートアライブ、A列車で行こうMD、マジカル☆タルルートくんの最新作を3本。どうだ、すごいだろ？

4 カプコン提供ストⅡトランプ（3名）



●たまにはクラシックなゲームもしてみようぜ。

5 セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト（1名）



●ハイパープロ野球'92とジョーモンタナフットボール。電車の中でもスポーツだ。

6 データイースト提供ピンボールグラフィティ（SOFT BANK刊）（1名）



●床の間に飾っときたくなるような本だぞ。

7 カプコン提供ストリートファイターⅡポスター（10名）



●床の間のかけ軸のかわりにこれをつるしてしまうのだ!!

8 アイランド特製テレカ（10名）



●君のポテンシャルエネルギーを高めるこの1枚。

当選おめでとう 6月号プレゼント 当選者発表

①ゲームシティOZ提供クラックス基板
岩田[illegible]孝（岐阜県）

②㈱ナムコ提供コズモギャング ザ ビデオテレカ
田口良則（岐阜県）
滝田海一（富山県）
岡田吉人（群馬県）
高科二郎（岡山県）
内山昌仁（福岡県）

③毎度おなじみ㊙生写真
大久保潤（秋田県）
斉藤英之（千葉県）
勝田秀行（神奈川県）
吉田[illegible]（静岡県）
柏木真明（愛知県）
[illegible]谷一彦（愛知県）
筒川一也（大阪府）
谷悟郎（兵庫県）
池上寿幸（岡山県）
大広恭大（香川県）

④メッセサンオー提供海外版巨大シール
糸井良（京都府）

⑤コナミ矩形波倶楽部[illegible]本ゆきえさんサイン色紙&トレーナー
阿久戸伸一（群馬県）
吉本進二（大阪府）

⑥セガ・エンタープライゼス提供メガ用ソフト・シャイニング・フォース
田[illegible]宏則（熊本県）

⑦アスペック提供テトリス2Tシャツ
遠[illegible]和幸（岩手県）

⑧テクモ提供レッスルフェスト巨大シール
橋詰紀彦（長野県）

⑨テクモ提供ハチャメチャファイターポスター
[illegible]田麻美（宮城県）
船津[illegible]（茨城県）
阿[illegible]敬行（神奈川県）
平野健司（神奈川県）
二村吉彦（大分県）

⑩ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
小林[illegible]人（千葉県）
[illegible]出賢次（神奈川県）
玉川忠道（愛知県）
加[illegible]周平（大阪府）
[illegible]司[illegible]隆（大阪府）

ゲーメストバックナンバーが手に入る店大紹介!!

バックナンバー常備店フルリスト

月刊ゲーメストのバックナンバーを常備している全国のお店を紹介するコーナー。

こんなにバックナンバーが手に入るお店があったとは知らなかった！というわけで、みんな行ってみよう!!

●書泉ブックマート
〒101 東京都千代田区神田神保町1-21
☎03-3294-0011

●田無書店
〒188 東京都田無市本町4-2-11 エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361

●福家書店町田店
〒194 東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132

●有隣堂
〒251 神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316

●多田屋新稲毛店
〒260 千葉県千葉市美浜区高洲3-21-1 忠実屋3F
☎043-277-7135

●三洋堂本店
〒466 愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334

●正文館ターミナル店
〒464 愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601

●オーム社書店河原町店
〒604 京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280

●サントーク廣文館
〒720 広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434

●福家書店福岡店
〒810 福岡県福岡市中央区天神1-11-11 天神コアビルB1F
☎092-721-8267

※なお、リストアップされたお店でも品切れの場合があります。その時は店員さんに注文してください。

書店様へ
—常備店募集のお知らせ—

月刊ゲーメストバックナンバー常備店の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。フルリストへお名前を加えさせていただきます。

担当 営業部 加藤
☎03-3293-9326

今月のてんこもりゲーメスト店
名古屋三洋堂本店

はじめまして、三洋堂書店本店です。名古屋のみなさんには、三洋堂の本店（名古屋市昭和区いりなか）とパソコンショップΣ（同市中区上前津）でおなじみですね。本店は昨年11月にリフレッシュオープンしました。そこでみなさんのご要望が多かったゲーメストバックナンバーフェアを開催！おかげさまで大好評でした。現在も延長しながらずっと開催。常備店の仲間入りとなりました。これからも「ゲーメスト」と一緒に三洋堂もよろしく。店員一同お待ちしてます。



偉大なる名古屋三洋堂さんに深謝(編)。

リンチもデミもヒッチコックに比べりゃピヨピヨだ。僕は温故知新派だい!!

インフォメーション ワインディング・ロード

ストⅡのドラマCDが発売!!
紅一点の春麗が主役!!

スーファミ版も発売され、ますます人気に拍車がかかるストⅡに、とうとう（?）ドラマCDが登場。その名も「ストリートファイターⅡ 春麗飛翔伝説」。春麗を主人公としたオリジナルストーリーのドラマとなっている。

気になる声優には、冬馬由美や草尾毅といった人気声優を起用。ドラマのほかにも、ゲーム音楽のアレンジあり、スーファミ版ストⅡの攻略法紹介ありと、なかなかにぎやかな内容になっているぞ。

CDに付属する春麗ステッカーは初回のみの特典なので注意が必要。春麗使いは（そうじゃなくても）迷わず買うべし!!

VG2ビデオゲーム
カーニバル'92
参加者受付中

8月22日（土）東京の板橋文化会館で、日本最大のビデオゲームサークルVG2主催のゲームイベントが開催されるぞ。主な内容は、オールドゲームのフリープレイ、同人誌即売会、某有名開発者のゲストコーナー、ストⅡ勝ち抜き大会、オークションコーナーなど内容も盛りだくさん。

参加券と案内書を希望の人は、参加費の千円（一人分）と62円切手を同封の上、住所、氏名を明記し左記の宛先まで送ろう。

〒175 東京都板橋区高島平2-1-7-303 VG2係まで。

AMショー一般公開あり

幕張メッセの第30回AMショーの一般公開日は8月29日10時～16時、入場料2000円だ。詳報は次号だホイ！

セガソニック夏まつり'92で爆発だ！

夏休みの真ったただ中セガのロケーションでデラックスなキャンペーンが行われるぞ。●8／10～8／16(変更あり)来店時にスクラッチカードをもらって、グッズがもらえるんだホイ！

NHK衛生放送で4日間のゲーム特集

7月21～24日、夜9時からあのNHKのBSがなんとゲームの大特集を組む。「ゲーメスト」も協力しちゃってるこの番組は最新のVRゲームからインベーダーまで盛だくさん。放送中FAXアンケートもやる予定だホイ！

めざせハイスコア!!

今月から3店新しいお店が増えました。これからもちょくちょく追加していきたい(ページの許すかぎり)と思うのでよろしくお願いします。(夏は風邪気味の担当)

ゲームランドアタック ☆=1

[redacted]県仙台市[redacted]野区[redacted]野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,274,400	素肉裏、健 ㋚三兄弟	1コインオール P×18
2	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,066,100	[redacted]肉裏、[redacted]	1コインオール P×11
3	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,043,100	う〜んあめりか!	1コインオール
4	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)	1,100,900	[redacted]肉裏、[redacted]	1コインオール
5	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,204,100	[redacted]肉裏、[redacted]	1コインオール
6	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,337,600	[redacted]肉裏、健	1コインオール P×20
7	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,421,700	素肉裏、健	1コインオール P×21
8	餓狼伝説(テリー)	455,700	EGA㋔	1コインオール P×13
9	[redacted]狼伝説(アンディ)	455,100	銀河[redacted]上級大将	1コインオール P×14
10	餓狼伝[redacted](ジョー)	612,700	EGA㋔	1コインオール P×16

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=3

[redacted]県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングザビデオ(1P)	10,749,190	織田無道ファンクラブしい	GANG33
2	ウルフファング(1P)	1,326,000	GL1=HIDE'SⒶ	1コインALL 震電使用
3	アラビアンファイト(ラマーヤ)	5,560	アラビアイヤ〜ン♡	ラマーヤ使用 3めん
4	アラビアンファイト(ゴルドー)	1,440	卍るり子	ゴルドー[redacted] 2ボス
5	フラックアタック(1P)	691,600	CBX	2周ALL 残8
6	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,510,100	タル㊕㊖㋚TM ㊇㊅㊉㊆	ALL つめ×3 タルミスあと3万
7	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,408,800	㋚TM(常連にいぢめられている)	ALL つめ×1 3万×2ミス
8	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,479,700	初のオールパーフェクト達成 燃太郎	ALL つめ×1 ALLベ
9	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,550,700	装備:SHIELD+3(E)燃太郎	ALL つめ×1 3万×2ミス
10	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,453,700	目標リュウケン制[redacted] 燃太郎	ALL つめ×0 3万&5万1ミス

ハイテクセガ青森&新町 ☆=11

[redacted]県[redacted]市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター	35,428,330	DGRS-T・U㋶	2-4
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,320,300	PC太郎さんガンバ!! CAS-MG	ベガ
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,358,900	([redacted])	ガイル
[redacted]	ライオットシティ	862,800	インベーダーボビー Wonder AOI	ボビー 3面
5	アラビアンファイト	22,440	3面で死ぬか!? Wonder AOI	ゴルドー 7面
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット旭川店 ☆=15

北海道旭川市三[redacted]通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サボテンボンバーズ	12,647,600	麻雀早くやりてーぜ! 捜索願い1発三上正行	R-40 ゼツゼツ バンバン
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,395,400	Mr.九十九 S.N	1コインオール ケン タル㊈
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,389,900	魔B党-K.O	1コインダルシム P×23
4	ストリートファイターIIダッシュ	1,344,700	X'Lim-KDO/Z	1コインオール ブランカ
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,331,500	Mr.九十九 S.N	1コインオール リュウ
6	ストリートファイターIIダッシュ	1,328,600	SHADOW-K.T	1コインオール バルログ
7	ストリートファイターIIダッシュ	1,251,800	SHADOW-K.T	1コインオール 春麗
8	ストリートファイターIIダッシュ	1,246,000	SHADOW-K.T	1コインオール ベガ
9	ストリートファイターIIダッシュ	1,192,900	SHADOW-K.T	1コインオール バイソン
10	ストリートファイターIIダッシュ	1,146,200	SHADOW-K.T	1コインオール ガイル

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	[redacted]
1	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,025,700	MTJ-GOLD	P×5 ALL ㊤なし ノーマル
2	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,278,800	奈美の姉のナオミ	P×? ALL ㊤なし ノーマル
3	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,163,000	お春使いのZZL	P×? ALL ㊤なし ノーマル
4	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	705,600	MTJ-GOLD	P×0 ALL ㊤なし ノーマル
5	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,026,400	ZZL	P×6 ALL ㊤なし ノーマル
6	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,066,700	奈美	P×? ALL ㊤なし ノーマル
7	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,210,200	奈美	P×? ALL ㊤なし ノーマル
8	F1エキゾーストノート(ベストラップ)	0' 49"78	YSK	MT DP=200
9				
10				

プレイシティキャロット八戸店 ☆=4

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンホーキ	451,400	PONだ!!	[redacted]
2	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,352,000	りゅうけん小僧免許皆伝㊙	ALL P×20
3	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,177,900	㊙	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	987,300	Ⓒ	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	972,400	ALC-TAMARIN	ALL
6	サボテンボンバーズ	50,464,000	PAN	R-84
7	スティールガンナーII	226,640	PONだ!!㊰	ALL
8	キャプテンコマンドー	234,140	ATS	ジェネティー ALL
9			求ムハイスコアラー	
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=10

[redacted]市南区澄川4[redacted]3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)(サガット)	1,327,700 1,605,500	GS-リキさま!! BZ-タイポンたつる	ALL13-5-2 ALL15-6-2
2	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)(バイソン)	1,428,700 1,322,600	あつし LDN-じゅん	ALL14-6-2 ALL13-5-2
3	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)(ケン)	1,524,900 1,554,300	H・I・[redacted] QS-リキさま!!	ALL㋩ ALL㋩タル落
4	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)(本田)	1,517,300 1,211,000	HU-FE-DMRDE	ALL14-6-2 ALL8-5-2
5	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)(春麗)	1,251,100 1,344,700	あつし AHO	ALL11-5-2 ALL11-6-2
6	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)(ザンギエフ)	1,264,800 1,111,300	QS-リキさま!! H・I・黒斬	ALL14-5-1 ALL3-3-1
7	ソニックウイングス(F-14)㊤ ガンホーキ㊤	1,120,900 570,800	あつし EXE-ゆうすけ㊕	2-6ボス ステージ6ボス
8	ナイツオブザラウンド(ランスロット)(アーサー)	469,260 482,800	せーじけーすけ解散記念CIA	ALL 1up×1 ALL 1up×0
9	キャプテンコマンドー㊤㊙ (キャプテン)(フーバー)	272,580 275,250	あつし Bz-フーバーちはる	ALL HG×1 ALL HG×1
10	ラストリゾート	664,900	EXE-ゆうすけ㊕	ALL 残×0

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=1

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)(ケン)	1,375,500 1,272,100	NOP-CPS㋯ KKC	D×20 つめ×1
2	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)(ザンギエフ)	1,342,500 1,406,700	ZAO-HIR NOP-CPS㋯	P×19 P×19 タルミス
3	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)(ガイル)	952,300 1,381,900	ぼくしゅう ZAO-HIR	P×23 つめ×1
[redacted]	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)(バイソン)	1,242,300 738,600	ZAO-HIR すずき	P×19 つめ×2
5	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)(ベガ)	1,299,700 1,309,300	DC-ASK リツコ??	P×18
6	コズモギャングザビデオ(2Pトータル)	31,375,700	NOP-CPS㋯ GIN	1コイン ALL
7	ウルフファング(Cコース)	872,060	GIN	ALL 51タイプ
8	スターブレード㊤	1,506,200	最近またこればっか NOP-MID ⓀⒸ	ノーマル 1コイン
9	ゼクセクス	2,243,500	うめめ(UME)	2-6 ノーマル 1UP×3
10	ワニワニパニック	スコア98	おしくておま〜い MO☆	1回かまれる 穴うめ=きのこ?

ゲームコーナーロム ☆=2

[redacted]県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,472,100	G.O	ALL PB×22
2	ストリートファイターIIダッシュ(E・本田)	1,379,400	G.O	ALL PB×19
3	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,378,000	G.O	ALL PB×21
4	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,201,700	Y.S.	ALL PB×14
5	ブレイゾン(1P)	3,523,300	Y.S.	ALL 2ミス P×3
6	ニンジャコマンドー(レイア・ドラゴン)	3,873,520	RINN悪²	ALL
7	ニンジャコマンドー(ジョー・タイガー)	2,418,840	T2Ⓨ	ALL
8	コズモギャングザビデオ(1P)	15,178,390	Y.S.	ALL 残2
9	コズモギャングザビデオ(1P)	14,700,860	CAT=えいちょく	ALL 残2
10	サンセットライダーズ(1P)	231,400	死にたくなければ走れ	[redacted]

ファミリーランドピノキオ ☆=2

北海道札幌市北区北35[redacted]西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,493,500 1,408,300	娘溺泉 BY 西山君 コーヒーはUCC	バルログ ALL ケン ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,407,800 1,369,100	出た!けんちゃん ウソはいけないよ!Ⓛ	リュウ ALL ガイル ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,353,500 1,351,800	笑きの竜 コーヒーはUCC	春麗 ALL ベガ ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ	1,268,700 1,263,500	なぞのY・S とりあえずこっちにⓁ	ザンギエフ ALL サガット ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,134,100 1,133,600	コーヒーはUCC コーヒーはUCC	ブランカ ALL バイソン ALL
[redacted]	ストリートファイターIIダッシュ	986,200 836,700	前川・J!ピノキオ[redacted] コーヒーはUCC	ダルシム ALL E・本田 ALL
7	ガンホーキ㊤	1,396,100	酒は酔えないRUMIの心に酔えるのさっ	2-6 1P側
[redacted]	ガンホーキ㊤	1,261,600	7日の七夕は大切な日だね。魔法使い山田	2-4 2P側
9				
10				

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市[redacted]飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ使用)	1,392,300	えの ㋗	1コイン ALL P=21
2	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ使用)	1,267,000	HASSE ㊈	ALL クリア
3	ストリートファイターIIダッシュ(サガット使用)	1,138,600	仙台のOZA先輩元気!! HASSE ㊈	ALL クリア
4	ストリートファイターIIダッシュ(ケン使用)	1,137,000	仙台のH.S君元気!! HASSE ㊈	ALL クリア
5	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル使用)	1,124,900	えの ㋗	ALL クリア
6	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ使用)	956,000	NHK	ALL クリア
7	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ使用)	930,600	ARI	1コイン ALL クリア
8	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ使用)	621,700	G3-KO	ALL クリア
9	ソニックウイングス(AJ-37使用)	787,100	えの ㋗	2-3
10	ソニックウイングス(IDS使用)	743,700	えの ㋗	2-2

ゲームランドキンコンカン&ドリーム ☆=7

宮城県[redacted]仙台市若林区土樋14-3 ☎(022)268-9498(キンコンカン)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンホーキ	1,060,900	[redacted]	2周目3面 以下ノーマル設定
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,477,300 1,315,700	Pio トロピカル-ニワトリ	サガット ALL 春麗 ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)(リュウ)	1,395,100 1,268,000	YDL OAG²-ORE㊍	ALL ALL
4	コスモギャングザビデオ	18,456,080	[redacted]	ALL 5ミス 100万×4
5	ラストリゾート	756,600	MS-Messian	ALL
6	アラビアンファイト	23,800	L・F(マンキー)	ALL ゴルドー [redacted]用
7	ウルフファング	972,140	蛍ちゃんFC㊎-くまさん愛好家-MAO㋻	ALL Cコース 紫電 使用
8	ナイツオブザラウンド	520,980	クソゲーの天才	ALL 1up×1 ランスロット
9	キャプテンコマンドー	306,040	TROPICAL-PENGUIN	ALL HG×1 ジェネティー
10	GI・ジョー	2,798	やら	ALL ハゲ夫 使用

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,365,800 1,315,800	阿部しんのすけ(ベ) 阿部しんのすけ(ベ)	リュウ ALL ケン ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,154,500 1,270,200	阿[redacted]しんのすけ(ベ) 阿[redacted]しんのすけ(ベ)	ブランカ ALL ガイル ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,024,500 1,326,800	INU-犬黒 INU-犬黒	春麗 ALL ダルシム ALL
[redacted]	ストリートファイターIIダッシュ	912,400 967,700	INU-犬黒 阿部しんのすけ(ベ)	E・本田 ALL ザンギエフ ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,155,600 1,345,600	INU-犬黒 INU-犬黒	バイソン ALL バルログ ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ	980,000 1,135,800	コンチネンタルIIだ 阿部しんのすけ(ベ)	ベガ ALL サガット ALL
7	ヘクシオン(ノーマル)	630,434	祝!卒業、ソロ活動!あっちゃんY.O	レベル 64 ライン 227
8	ヘクシオン(ロング)	907,601	ソロでも、がんばってね あっちゃんY.O	レベル 145 ライン 482
9	コズモギャングザビデオ	15,564,260	NOBさん	ノーマル 1P 1コイン ALL
10	コズモギャングザビデオ	16,417,340	KANちゃん と サンタさんハゲ(荒ハゲ)	ノーマル 2P同時 32面

八千代プレイランドカーニバル ☆=18

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス（F-14）	1,009,000	KSD-FCM またの名を杉野一郎	1コイン2-6(連) 全機種ノーマル
2	ソニックウイングス（JAS-39）	852,200	ダメ杉君参上! KSD-GACHAPIN	1コイン2-4(連)
3	ストリートファイターⅡダッシュ（ダルシム）	1,479,400	レッドさつまでGO! KSD-BOB(さ)(つ)(ま)	1コインALL 3万×3ミス(爪)3
4	ストリートファイターⅡダッシュ（サガット）	1,640,900	(K)	1コインALL 5万×1ミス
5	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,482,100	EXE-Rai	1コインALL 3万×1ミス(爪)1
6	デスブレイド	1,278,300	狼少年気を付けろ(N)(野) GACHAPIN(凸)	1コインALL(連) ファイター(P)×8
7	ニンジャコマンドー（ジョータイガー）	5,850,650	ふんべえ(M)	1コインALL(連)
8	スティールガンナー2	295,010	DDS	1コインALL 命中率64.0%
9	ガンホーキ	1,394,500	ふんべえ(M)	1コイン2-5 1P側 (連)付き
10	コズモギャングザビデオ	19,420,510	(相)DIN-PAN	1コインALL(連) 3ミス 百万×3

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（リュウ）	1,541,400	JKD-Y.Y	ALL (バ) ツメ×1
2	ストリートファイターⅡダッシュ（E・本田）	1,446,400	目標150万 ESSAY-JUN	ALL ブランカ落ち
3	ストリートファイターⅡダッシュ（ブランカ）	1,010,700	7.11は栃木県総合文化センターメインホールへどうぞ	ALL P×11
4	ストリートファイターⅡダッシュ（ガイル）	1,494,600	STL-CYR-MER	ALL P×23 ツメ×2
5	ストリートファイターⅡダッシュ（ケン）	1,451,900	おまえらにはまだまだ負けんぞコラ!MRO	ALL
6	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗）	1,490,700	ESSAY-(ヒ)流PAR③	ALL (バ)
7	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,452,600	銀の黄昏錬金術会 "SPT"	ALL (バ) ツメ×1タル落ち
8	ニンジャコマンドー（リュウ・イーグル）	2,408,860	ESSAY-CPF-B.FALCON(氷)	ALL
9	ダークシールⅡ（ナイト）	202,900	秀ちゃん	R-4
10	サボテンボンバーズ	7,971,800	ツボ?キューブ? カブト?	R-48

ファミリーランドカーニバル ☆=3

[illegible]県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（ザンギエフ）	908,200	ラムネよりサイダーがいいよ!! (は)	
2	ストリートファイターⅡダッシュ（ダルシム）	823,500	あと20万! (は)	
3	ストリートファイターⅡダッシュ（ケン）	1,201,600	YSKZ (は) あいてになんないよ!	
4	ストリートファイターⅡダッシュ（ブランカ）	1,171,400	アレッサドロスジュン	
5	ストリートファイターⅡダッシュ（E・本田）	890,700	○○"ってレズかああん! byオロ	
6	ストリートファイターⅡダッシュ（リュウ）	1,189,800	YSKZ (は)には負けられん	
7	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗）	629,200	弱いよーん 次は ダルだ (は)	
8	ストリートファイターⅡダッシュ（サガット）	879,900	次はベガが! やってるぜ (は)	
9	ブレイゾン	3,089,100	4/12 ブレイゾンと同じで	1コインALL
10	ブロックブロック	62,630	こんなん出すの おれだけだろうな byオロ	ビギナー モード ALL

プレイランドスカイシアター ☆=70

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（E・本田）	1,501,100	伊香保温泉夜は火激♡ ESSAY-JUN(組)	ALL※全機種 ノーマル1コインです
2	ストリートファイターⅡダッシュ（ガイル）	1,551,200	新人プレイヤーは結構火激♡TUG(猫)(タ)	ALL ケンおち、つめ×2
3	G.Iジョー(連)（1周設定）	3,329	「おわりだよ」 GILジョー(夫)	1周ALL 残0
4	G.Iジョー(連)（ループ設定）	9,999＋α	「おわりだよ」 GIジョー(夫)	4周目 1-2 ノーミス達成
5	ガンホーキ（連無）	1,212,200	今更火激再入荷熱望 ESSAY-(火)(激)REO(タ)	2-4ボス (タ)はタコなぐりの(タ)
6	レジオネア(連)(必)（フランク）	2,238,700	ESSAY-STER（火激派）	ALL 超ヘタ
7	レジオネア(連)(必)（アルフレッド）	2,252,950	ESSAY-STER（火激派）	ALL 超甘
8	レジオネア(連)(必)（クリス）	2,376,300	ESSAY-STER（火激派）	ALL ゴミ同然
9	タンクフォース（2Pver.[illegible]無し）	1,151,700	来月は(連)だ!…(火)(激)! ESSAY-EPT(仕)	ALL 残1 目撃者多数
10	フラッシュポイント（面飛ばし無し）	R=51	2年越しで更新! ESSAY-EPT(仕)	R=1から ノーセクト

今市ゲームセンター ☆=6

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（ケン）	1,580,600	小山の大将 STEAL-CYR-HAK	PB×24 爪×2 ALL
2	ストリートファイターⅡダッシュ（ガイル）	1,561,400	超うまい!! STEAL-CYR-MER(F)	PB×23 爪×3 ALL
3	ストリートファイターⅡダッシュ（リュウ）	1,473,300	にせ者登場 STEAL-CYR-FER夫	PB×22 爪×2 ALL
4	ストリートファイターⅡダッシュ（ザンギエフ）	1,413,500	(祝)町田来たる STEAL-CYR-HAK	PB×18 ALL
5	ストリートファイターⅡダッシュ（バイソン）	1,224,500	(Y)さん大好きYMCより STEAL-MIE	PB×14 爪×1 ALL
6	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,394,900	もやし男 STEAL-MYS×ナブ夫	PB×23 爪×2
7	ストリートファイターⅡダッシュ（サガット）	1,478,600	FER夫さん命 STEAL-CYR-HAK	PB×17 ALL
8	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗）	1,447,500	毎日がいそがしい STEAL-CYR-YMC	PB×23 ALL
9	ストリートファイターⅡダッシュ（ベガ）	1,335,800	いYMC 町田の STEAL-ZAPPER	PB×22 爪×1 ALL
10	ストリートファイターⅡダッシュ（ブランカ）	1,132,500	皆さんまた来て STEAL-CYR-MER	PB×? ALL

ハイテクセガ高崎 ☆=137

群馬県高[illegible]市中[illegible]町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エドワードランディー	3,216,415	江戸はトレンディー 高沢一成 20歳	ALL 素敵♡ あこがれちゃう♡
2	エアレスキュー	248,000	セガワールド伊勢崎昼の大王SID(豪)	ALL セガワールド伊勢崎
3	アラビアンファイト（シンバット(連)なし）	44,460	ESSAY(秘)大穴船長	ALL (必)付き 残0 稼ぎあり
4	アラビアンファイト（ダッタ(連)なし）	30,840	ESSAY(秘)大穴船長	ALL (必)付き 残0
5	レジオネア（クリス(連)(必)付き）	2,240,650	クソゲー退治の専門家 ESSAY-STEP(秘)(長)	ALL 隊長素敵♡ちゅ♡
6	ライオットシティー	2,221,800（最終面）	ESSAY-MYK	ボール (必)付き 超心理学作烈③
7	サンセットライダーズ（(連)付き）	1,084,370	変身!!ボブ兄さん(堂)(々)(完)(成)ESSAY-Mig-空生透	ALL 残2 ©ボビー
8	サンセットライダーズ（(連)なし）	1,083,620	ESSAY-Mig-空生透	ALL 残3 (連)付き終了
9	ストリートファイターⅡダッシュ（E・本田(連)付き）	1,501,500	ヒーロー失格(変)(身)(不)(能)ESSAY(秘)新命明	ALL 爪×1 ヒーローの資格なし
10	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗(連)付き）	1,467,200	キチェ・サージャリアン ESSAY-CSD-塊AHS	ALL 爪×0 全くゴミ 塊レベル

ガリバー熊谷店

埼玉県熊谷市筑波2-49-8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)26-7277

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（ガイル少佐）	1,547,700	H-TUG(ス)	1コインALL P×24爪×1
2	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗）	1,442,900	かずぞう	1コインALL P×23
3	ストリートファイターⅡダッシュ（ブランカ）	1,450,700	Y・Z	1コインALL P×20爪×1
4	ストリートファイターⅡダッシュ（サガット）	1,458,400	EDO	1コインALL P×19
5	ストリートファイターⅡダッシュ（ザンギエフ）	1,430,900	EDO	1コインALL P×19
6	ストリートファイターⅡダッシュ（ベガ）	1,382,200	1Pゴー投げ研究会会長(雅)	1コインALL P×22爪×2
7	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,442,000	STM-ILY(ゴキ)	1コインALL P×20爪×0
8	忍者コマンドー（リュウ・イーグル）	2,442,490	EDO	1コインALL ノーマル
9	アラビアンファイト（シンバット）	35,580	ワイパーよくやった! (秘)船[illegible]	1コインALL ノーマル
10	ソニックウイングス（キース）	850,600	あいしゅうのしゅんちゃん	1コイン2-3面 ノーマル(連)付

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=23

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（リュウ）	1,215,000	ソードくん	ノーマル ALL
2	ストリートファイターⅡダッシュ（ケン）	1,333,400	DEUS-LI	ノーマル ALL
3	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,223,400	イカ.S	ノーマル ALL
4	ストリートファイターⅡダッシュ（サガット）	1,293,900	ソードくん	ノーマル ALL
5	ダークシールⅡ（ナイト）	351,800	おーくらくん	ノーマル ALL
6	ニンジャコマンドー（タイガー）	2,424,490	おーくらくん	ノーマル ALL
7	ニンジャコマンドー（ドラゴン）	2,366,930	むらたくん	ノーマル ALL
8	ニンジャコマンドー（イーグル）	2,387,570	[illegible]じんパンチ	ノーマル ALL
9	コズモギャングザビデオ（1P）	17,050,020	MR2 KEN.I	ノーマル ALL 残×5
10	スターブレード(連)	1,516,900	uni	ノーマル ALL

モンテカルロ ☆=9

群馬県[illegible]市中[illegible]町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（リュウ）	1,518,700	CLT	ALL ツメ×0 点効率死亡
2	ストリートファイターⅡダッシュ（ケン）	1,492,500	CSD-ASH	ALL バイソン ザンギ つめ×2
3	ストリートファイターⅡダッシュ（ガイル）	1,324,300	TM-K	ALL P×17
4	ストリートファイターⅡダッシュ（ブランカ）	1,508,700	バルちゃん(P)取らしてね。[illegible]B党-(H)ARU	ALL 爪×1 R2×2
5	ストリートファイターⅡダッシュ（E・本田）	1,442,800	カッコイイヨ福田君♡ 店員マスター福田(研)	ALL 爪×1 R2×2
6	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗）	1,368,900	ムーンプリズムパワーメイクアップ	ALL
7	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,430,200	Qlair Cotton 100%	ALL 2ミス ツメ×1
8	ストリートファイターⅡダッシュ（サガット）	1,448,800	ガラスの上のベガ(P) 3度目	ALL P×20
9	ストリートファイターⅡダッシュ（ベガ）	1,138,300	[illegible]B[illegible]-党首	ALL 大井様待ってます
10	スティールガンナー2	244,780	H.K	ALL 55.9%

ゲームプラザ ☆=145

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ	1,571,200	コンビニであばれる男 ウーキーとりかい	ALL(バ) 爪×3 バルログ使用
2	ニンジャコマンドー	4,103,280	ブアー侍, G・M・C・C-BOLT G盗	1cALL連なし レイア使用
3	ダークシールⅡ	全面クリア	熊本ブランカ東京へ上京す。途中死亡K.M	1cALL ドワーフ使用
4	ストリートファイターⅡダッシュ	1,528,000	(文)ちゃんの配下 ねーちゃん使用ICE	ALL(バ) 爪×3 どーして足りない?
5	ガンホーキ	2周目4面ボス	金子少佐、ハクション大納言G盗 の2名	連付き 1P使用ボス強いッス
6	キャプテンコマンドー	215,530	おたのしみ女子高生! Y☆MAC	1cALL(連)付き 翔使用ノーミス
7	パイプドリーム	4,063,130	マムシレーサー V	Aコース ALL
8	スティールガンナーⅡ	263,330	180枚は俺のもの!につこつためるっす。ビンゴ大好き!K・M	1cALL 2P使用 ひさしぶりっす。
9	ストリートファイターⅡダッシュ	1,223,800	翔聞真方場歯無申土! 5000枚は僕の物。RAT	爪×2 クリア サガット使用
10	テトリス	890,000＋α	5000枚は僕のもの! ビンゴ命 WGFC-馬	LINE400で死 JACKPOT命

JOYCOM'S ☆=5

茨[illegible]立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-9892

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（リュウ）（ガイル）	1,532,600 1,532,800	タル落ち君。ABESIM	ALL リュウ ALL ガイル
2	ストリートファイターⅡダッシュ（ベガ）	1,489,700	金欠君。ABESIM	1コイン ALL
3	ストリートファイターⅡダッシュ（ケン）（ブランカ）	1,537,300 1,347,800	ひゃっくり君。F'-DOSU子	ALL ケン ALL ブランカ
4	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗）	1,336,500	F'-DOSU子	1コイン ALL
5	ストリートファイターⅡダッシュ（E・本田、サガット）	1,167,900 1,504,000	ドスコイ。のり五郎	ALL E・本田 ALL サガット
6	ストリートファイターⅡダッシュ（ザンギエフ）	1,470,000	チョップバカ ABESIM	1コイン ALL
7	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,494,100	グロちゃん♡	1コイン ALL
8	ストリートファイターⅡダッシュ（ダルシム）	1,304,600	DEUS-DSC-LI.	1コイン」 ALL
9	ストリートファイターⅡダッシュ（M・バイソン）	1,344,900	WHO.けりなげ男	1コイン ALL
10	ブレイゾン	3,924,200	リット大好き! 氷室万寿	1コインALL 残×4 100%×4

ジャックアンドベティ ☆=11

[illegible]県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ（ブランカ）	1,510,000	約5万ロス	ALL 2ミス つめ×1
2	ストリートファイターⅡダッシュ（ケン）	1,464,100	KOB	ALL
3	ストリートファイターⅡダッシュ（リュウ）	1,390,000	CAL	ALL P×20
4	ストリートファイターⅡダッシュ（ベガ）	1,349,900	タコミスしまくり	ALL
5	ストリートファイターⅡダッシュ（春麗）	1,327,100	スパッて教える[illegible]	ALL
6	ストリートファイターⅡダッシュ（バルログ）	1,278,800	CAL	ALL
7	ストリートファイターⅡダッシュ（ガイル）	1,175,200	真空3段投げ	ALL
8	ストリートファイターⅡダッシュ（ザンギエフ）	1,066,600	高校生は10時になったら帰りましょう	ALL
9	ストリートファイターⅡダッシュ（サガット）	1,056,100	CAL	ALL
10	G.Iジョー	2,320	ハゲ鎌	3-2

ハイスコア通信 ―お店から―

○**プレイシティキャロット八戸店（[illegible]森）**

最近他県から引越ししてきて当店の常連となってくれた人はたくさんいるけど、みんなストⅡしかやらないのでハイスコアラー不足に悩まされております。求ムーハイスコアラー（店員一同）

○**プレイランドスカイシアター（埼玉）**

今火激がアッいー火激派メンバー[illegible]集中です!? by(タ)

○**ガリバー熊谷店（埼玉）**

今月から載せていただくことになりました「ガリバー熊谷店」です。当店ではハイスコアの申請に対し特に規制いたしませんのでどなた様でも気軽に申請してください。

○**荏原ゲームコーナー（[illegible]）**

えばせん常連紹介第13回JAG-DMCの場合▼H・Sとは幼[illegible]園からのつき合いで、よくゲーセンに行っている所を親に見つかりぶたれていた。最近は荏原の店員「さんべさん」（♂）とお尻の関係があるようだ。

(担)次号より常連紹介コーナーを設けました。全国のお店からのお便りどしどし送ってください。尚、写真等も同封していただければ幸いです。

担当…こらこら、[illegible]手に書くんじゃありません（これを期待していたんでしょ）。でも欲しいよー。

○**キャッスル&YOU²（東京）**

町田常[illegible]紹介第5回 JAG-WOP

一時は結[illegible]し明るい家庭を築いたがゲームを忘れられずとうとう離婚へ。しかし不幸にもめげず娘の京子を引きとり遠藤ちゃら子さんに負けないゲーマーにと特訓中。WOP親子に愛の手を。©荏原

○**プレイシティNASA杉本町（大阪）**

ストⅡ対戦に[illegible]するたわごと満[illegible]のNET「S、CLUB」TEL072-96-2539へログインせよーbyシゲクンせんでんりょーくれARY（ID167）

君こそゲーメスト!

その1

ガンホーキ	連付き	1,744,400	ウソだS。スピリッツ CYR-さと一君Ⓕ㊗	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
	連なし	1,701,600	グラII2番[illegible]は? MFC-Flipper㊝	
ニンジャコマンドー	リュウ 連付き	11,024,150	星白金-西の都で爆裂 [illegible]拳百連[illegible]IR	ノーベル&ヒノーズ下[illegible] &タロー (東京)
	ジョー 連付き	11,764,540	荏原のタネ馬の娘 EXCEL-京子ちゃん	キャッスル&YOU² (東京)
	レイア 連付き	4,397,360	IML-七面鳥丸焼き Fウォール-YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
	リュウ 連なし	8,811,350	[illegible]白金-電話で泣く人には ブラックホール	
	ジョー 連なし	7,805,370	CYR-野菜に竜巻 300円-WIZ	
	レイア 連なし	4,143,010	たらこ口唇にもう夢中! 社会人-㊔SPT	[illegible]原ゲームコーナー (東京)
G.Iジョー	一周設定	3,329 [illegible]	対戦よりまし IML-CYR-PET	個人申請アイリン夢空間 (岐阜)
	ループ設定	9.999+α [illegible]	「おわりだよ」 GILジョー㊝	プレイランドスカイシアター (埼玉)
			みせろグラII1番装備 TYR−星白金−ひむ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー (東京)
ストリートファイターIIダッシュ	リュウ	1,660,100	ゆかchanFC−SSS	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	ケン	1,624,900 [illegible]	メストにTELはミニ久美久美にょーまでⓋ	荏原ゲームコーナー (東京)
	本田	1,501,500 [illegible]	ヒーロー失格㊫㊮㊯㊰ ESSAY−㊙新命明	ハイテクセガ[illegible] [illegible]
	春麗	1,539,300 [illegible]	HYAKU−京城屋	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	ブランカ	1,602,900 [illegible]	ゆかchanFC− Xenom鳩	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	ザンギエフ	1,636,600	3[illegible]装備ビデオに撮って [illegible]白金−HIR㊜	ノーベル&ヒノーズ下井[illegible] &タロー (東京)
	ガイル	1,604,200 [illegible]	CYCLONE− HURRICANE	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	ダルシム	1,521,100 [illegible]	HYAKU−UGF 負けてるんとちゃう	
	バイソン	1,555,300 連必	ブードゥ[illegible]の教祖! USO−800㊎	荏原ゲームコーナー (東京)
	バルログ	1,571,200	コンビニであばれる男 ウーキーとりかい	ゲームプラザ (熊本)
	サガット	1,713,600 [illegible]	「何っH!七曲行く?」 byさんべかずひさ	荏原ゲームコーナー (東京)
	ベガ	1,543,700 [illegible]	ゆかchanFC− DEN	プレシティNASA杉本町 (大阪)
サボテンボンバーズ		99,999,999	Sgt.Pepper	ビッグキャロット京都 (京都)
ブレイゾン	連付き	4,682,400	GOL屋ま真	ビッグキャロット京都 (京都)
	連なし	4,573,900	NAA	個人申請ゲームロイヤル (大阪)
クイズ迷探偵ネオジオ	ストーリー2	191,400	TPL	キャノン[illegible] (愛知)
ミューティションネイション	連付き	3,211,800	背広を着たら七五三! 社会人−㊔SPT	荏原ゲームコーナー (東京)
	連なし	3,204,000	箱根七曲りの有名人! byKYC㊂かずひさ	
ライオットシティ		2,221,800 最終面 必	ESSAY-MYK	ハイテクセガ[illegible] (群馬)
コズモギャングザビデオ		25,099,980	ベジータ㊮㊧	個人申請ハイテクセガ神戸 (兵庫)
ソニックウイングス	F-14	1,489,400	スカトロ・バズーカ使用 ㊫CYR-MST㊩	ゲームセンターコバIII (神奈川)
	JAS-39	983,400 2−6	瑠璃姫 (ルリルリしちゃう)	
	AV-8	1,302,300	愛する妻・愛する子供 N.ARC-IZAⓉ	
	IDS	1,373,500	只今新婚ホヤホヤ君! N.ARC-IZAⓉ	
クイズ地球[illegible]軍		1,158,600	CVM-MID涼	プレイスポットサン (神奈川)
アラビアンファイト	シンバット	44,460 必	ESSAY㊖大穴船長	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	ラマーヤ	31,560 必	てってけ炎翔	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	ダッタ	30,840 必	ESSAY㊖大穴船長	ハイテクセガ高[illegible] (群馬)

今月の1番人気はガンホーキ。とりあえず、連付き連なしで分けてみました。しかし、すでにクリア達成されてるとはすごい。

2番人気はニンジャコンバットではなくニンジャコマンドー。キャラ別プラス連付き連なしで分けました。残機[illegible]しの稼ぎゲームです。

続いての人気はG・Iジョー。1周で終わるものと延々とループするものがあるので、その設定別で集計です。キャラ別、連射別では分けていません。

今月のニューゲームはこれだけ。やはり、注目の的はストリートファイターIIダッシュ。今月も全キャラで記録が更新されてますが、連射装置を付ける店が続出。やはり、一番の[illegible]ぎ頭はサガット2000点のアッパーカットは強烈。新たに、フィニッシュ技(3倍点数が入る)を1ラウンドに2回取る技も開発された(?)ので、またまた記録が伸びそうな予感。

サボテンボンバーズは2カ月にしてカウンターストップ達成です。いやー、早いこと早いこと。当然ながら1周目はクリアです。

ソニックウイングスはAV−8とIDSで2周クリア達成です。残るは、JAS−39とF−15のみ。残されたまおまおとトゥービーの運命は?

ハイテクセガ東松山

埼玉県東松山市箭弓町1-6-16 ☎(0493)24-3355

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゴーストタウン	20	カル[illegible]ス新垣&藤原アルマ[illegible]ドニセ様御一行	人形3体 ブルーライト使用
2	F-1エキゾーストノート	49'57	松葉ぼたん愛好会会長及びボ[illegible]ンマニアー人	POINT200 マニュアル使用
3	GPライダー	46' 57	関本様	POINT105 オートマ使用
4	ストリートファイターIIダッシュ		ハイスコア[illegible]集中!!	
5	コズモギャングザビデオ	11,881,100	E.T.	GANG31
[illegible]				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊[illegible]区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウルフファング	1,321,090	VTF-INO	1コインALL 5-A 紫電
2	クイズ地球防衛軍	220,300	HAO	
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,265,500	H・U(やっくん)	リュウALL 対戦ナシ
4	ソニックウイングス	444,000	Good-Pの騎士	6面
5	ブレイゾン	1,334,900	スーパー[illegible]	
6	レジオネア	523,100	古川 一敬	1人PLAY 3面
7	フービー	714,990	プロゲーマー一族	
[illegible]	ナイツオブザラウンド	414,610	大石 武志	ランスロット 最終面 L15
9	ニンジャコマンドー	1,300,230	帝王復活	
10	ガンホーキ	127,400	山田 太郎	STAGE 3

池袋プレイランドラスベガス ☆=9

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンホーキ	1,214,900	ふるーにゅ君Ⓓ	2-4 ㊄なし
2	ニンジャコマンドー (レイア・ドラゴン)	4,130,800	C&C-ILM㋯	ALL ㊄なし
3	ニンジャコマンドー (ジョー・タイガー)	2,488,500	初クリアⒽ(MRかせぎ)	ALL ㊄なし
4	ニンジャコマンドー (リュウー・イーグル)	3,217,280	手抜きスコアⒽ (Mrかせぎ)	ALL ㊄なし
5	G.Iジョー	2,986	TIL・[illegible]崎浩斗	ALL 1周設定 ロードブロック
6	サボテンボンバーズ	19,108,900	今月中に××だⒹ	87面
7	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	1,432,000	略 理事長SIR	8×1 5×1 タルのがし
8	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	1,480,000	FLAP-ANP	3万2こおち
9	ヘクシオン (ロングモード)	450,994	DAB、S 超ヘタ	ライン232 LV68
10	チャリオット	4,540,200	モスモスよが夫	[illegible] [illegible]あり

ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー ☆=179

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823(ノーベル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	G.Iジョー	9,999p+s+α	みせ3グラII1番装備 TYP-星白金-ひむ	ノーマル 4周目2面で達成
2	ガンホーキ (連無、ノーベルにて)	1,701,600	グラII2番は? MFC-Flipper㊝	ノーマル2周ALL 文章は横に
3	ガンホーキ (連付、ヒノーズにて)	1,744,400	ウソだS.スピリッツ CYR-さと-君Ⓕ㊗	ノーマル2周ALL でているブ
4	ニンジャコマンドー (レイア、連付)	4,397,360	IML-七面鳥丸焼き Fウォール-YUJ	ノーマルALL 残0 レイヤー全
5	ニンジャコマンドー (リュウ、連付)	11,024,150	星白金、西の都で爆烈 究極拳百連発-HIR	ノーマルALL 残0 員で考えた
6	ニンジャコマンドー (リュウ、連無)	8,811,350	星白金-電話で泣く人にはブラックホール	ノーマルALL 残0 ものです。
7	ニンジャコマンドー (ジョー、連無)	7,805,370	CYR-野菜に竜巻300円-WIZ	ノーマルALL 残0記入者の独
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエフ)	1,636,600	3番装備ビデオに録って ♡星白金-HIR	ノーマルALL 段ではあり
9	ラストリゾート (連付)	859,000	4[illegible]装備はやんなくて結構。星白金-HIR	ノーマル2周ALL ません。念
10	コットン (1周目、連付)	1,801,720	雷電テレカ下さい。 CYR-イエティⒻ	ノーマルALL のため。

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市[illegible]町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー	253,730	当店では只今きたないことをやる人をいじめ	ジェネティー使用 ALLハガー×1
2	ソニックウイングス	650,500	ます。きたない事する奴はくるんじゃねー!!	耕炎使用 2-3
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,239,800	KTPG-CAP'	ケン'使用 ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ	1,342,200	FGM-髪の毛逆立った人とは俺のことだ!!	ガイル'使用 ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,085,400	ヨガ様信者急増中!「アニキーッ!オラに	リュウ'使用 ALL
6	ソニックウイングス	475,200	も弟子が出来たっスようれしいっスよ!。」	キース使用 1-7
7	ソニックウイングス	165,100	先月いじめられてた赤ガイル様、リュウ・	(まお)'使用 1-3
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ	1,308,600	ケン・サガットをいじめ返してるぜ!!ソニッ	ケン使用 ALL
9	ストリートファイターIIダッシュ	537,500	クうさちゃんが光ってるぅー!!	ガイル使用 ALL
10	ニンジャコマンドー	2,120,760	ネタ切れです。誰かネタになってくれー!!	リュウ使用 ALL

キャッスル&YOU² ☆=239

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ニンジャコマンドー (ジョー㊄)	11,764,540	荏原のタネ馬の娘 EXCEL-京子ちゃん	ALL ノーマル
2	ガンホーキ (1P連なし)	1,423,000	町田のモスビー君	2周目6面 ノーマル
3	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ㊄)	1,552,200	町田IJOリンズ会長 TNK-EXPO君	ALL P×24 つめ×3
4	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル㊄)	1,596,400	井草IJOリンズ TVBUGS-YUJ	ALL P×24 つめ×3
5	ストリートファイターIIダッシュ (ダルシム㊄)	1,428,200	町田IJOリンズ ネズミ(キャッスル部屋)	ALL P×23 つめ×3
6	ウルフファング (Cコース)	957,390	デジタルはカ〇オ ⒺVAG-KIA氏㊓	ALL ノーマル 紫電使用
7	メタルブラック (1P㊄)	695,130	京子ちゃんの家庭教師 ⒺPC-HRA先生	ALL ノーマル 残0 B=44秒
8	コズモギャングザビデオ (1P㊄)	20,282,950	2P集計も熱いのでやって下さい。(くまもと)	ALL ノーマル
9	キャプテンコマンドー (翔㊄㊖)	332,840	町田の原辰徳	ALL ノーマル ハガー×1
10	E.D.F.	2,487,700	只今リハビリ中KIA.しおしお、WOP、R.Y	しぶい人も来て下さい。

荏原ゲームコーナー ☆=203

東京都品川区旗の台3-12-3[illegible]会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ㊄)	1,619,200	「VAP!電話!大沢」byさんべかずひさ	ALL㋩つめ3 36ラウンド
2	ストリートファイターIIダッシュ (ケン㊄)	1,624,900	メストにTELはミニ久美久美にょーまでⓋ	ALL㋩つめ3 36ラウンド
3	ストリートファイターIIダッシュ (M.バイソン㊄㊖)	1,555,300	ブードゥ激闘の教祖! USO-800㊎	ALL㋩つめ3 36ラウンド
4	ストリートファイターIIダッシュ (サガット㊄)	1,713,600	「何っⒽ!七曲行く?」 byさんべかずひさ	ALL つめ3 女はずし
5	キンオブザモンスターズ (1P㊄㊖)	1,070,520	㊗!パート2出ちゃったよ記念! ㊎STR	ALL ロッキー使用
6	ニンジャコマンドー (女・㊄なし)	4,143,010	たらこ口唇にもう[illegible]中!社会人-㊔SPT	ALL
7	ミューティーションネーション ㊄	3,211,800	背広を着たら七五三! 社会人-㊔SPT	ALL
8	ミューティションネーション ㊄なし	3,204,000	箱根七曲りの有名人! byKYC㊂かずひさ	ALL
9	ヘクシオン (ビッグ)	2,897,775	金曜は山河に♡コール 愛しているよ♡VAP	ライン236 レベル140
10	ヘクシオン (スラッシュ)	122,816	さんべかずひさの監視役!EGC-㊖MKZ	ライン 147 レベル 34

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国[illegible]-20-16 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,196,300	FLAP-ASI	1コインALL ケン
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,091,200	モチ	1コインALL リュウ
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,024,900	平岡 健三	1コインALL バルログ
4	ストリートファイターIIダッシュ	951,100	FLAP-ASI	1コイン ベガで死す バイソン
5	ストリートファイターIIダッシュ	937,300	たつくん	1コインALL ベガ
6	ストリートファイターIIダッシュ	962,400	よーちん	1コインALL ザンギエフ
7	ストリートファイターIIダッシュ	1,000,200	ガイル少佐「アスックブー」	[illegible]コインALL [illegible]
8	ラストリゾート	289,400	森沢 [illegible]	
9	ナイツオブザラウンド	459,830	ENC	1コインALL ランスロット
10	キャプテンコマンドー	202,670	NG [illegible] ゲジQ	1コインALL ジェネティー

ガレージキャロットタマプラーザ店

[illegible]川県[illegible]市[illegible]区[illegible]しが丘1-5-8 ☎(045)903-4056 ☆=7

	GAME	HI－SCORE	NAME	[illegible]
1	ニンジャコマンドー（リュウ）	2,390,740	究極拳NOVIE君	ALL 以下全ゲーム標準設定
2	ニンジャコマンドー（レイア）	2,411,750	MIZ	ALL
3	ニンジャコマンドー（ジョー）	2,410,890	MIZ	ALL
4	ガンホーキ	472,200	NOVIE君 ガンフォースだ!	6面
5	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	1,411,900	一番のりだ!! TON	ALL DKO3 P×18 爪×1
6	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,398,800	黒組代表 TON	ALL P×17 爪×2
7	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）	664,100	イカフライおかか弁当	12面
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ（[illegible]）	526,500	ビックリチキンカツ弁当	12面
9	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）	537,200	チキンガーリック弁当	ALL
10	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	206,630	メガテンフリーク インタプリタ君	ALL

ゲームセンターUFO4店合同 ☆=84

東京都町田市旭町1-7-5 ☎0427(29)5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（1P・リュウ以下連付）	1,423,500	ハイヒールでお仕[illegible]きよ♡セーラー[illegible]	3×2 8×1 タル落とし
2	ストリートファイターIIダッシュ（1P・ケン）	1,478,400	トヨタの笑う整備工Q8-(ヒ)(ー)(チ)BANちょ	3×4落とし 爪×2
3	ストリートファイターIIダッシュ（1P・E・本田）	1,268,000	ワンダバダバで1JOリMAX BT夫♡	3×4 5×1 8×1落とし
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ（1P・ブランカ）	1,542,100	Q8 ガッツONY松	3×1落とし
5	ストリートファイターIIダッシュ（1P・ザンギエフ）	1,294,600 1,294,600	兄貴のボディーを一人占め♡BT夫 [illegible]	3×6 5×2 8×1落とし
6	ストリートファイターIIダッシュ（1P・M・バイソン）	1,339,300	Q8-ガイルヘアーのTERでちゅ♡	3×3 5×1落とし
7	ストリートファイターIIダッシュ（1P・バルログ）	1,449,100	寺内貫太郎一家! Q8-Dr.Z	3×1 5×1落とし
8	ガンホーキ（1P・連付）	644,100	レンジャー!患者ー!癌じゃ。BT夫[illegible]	1cR-6 入荷2日目でちゅ
9	ウルフファング（今月から無差別記載）	1,436,400	俺さまは愛のカリュウド本命-串カツ(北)(十)(字)(良)	狼牙バージョン R-8 紫電使用
10	KNOCK・DOWN'90（Let'sチョバン部門）	59kg	セガの核弾頭セクシーダイナマイツ臼井[illegible]	1cALL連なし ちつわドーピング

西銀座ゲームプラザ ☆=4

山梨県[illegible]府市中[illegible]1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,569,400	大逆転! Mr.K	P×23 まだまだこれから
2	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）	1,466,800	FLAPの貴公子 RYU	P×20ぐらい 10万以上おち
3	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	1,466,200	R.M	P×22 ツメ1
4	ストリートファイターIIダッシュ（ブランカ）	1,364,700	FLAP-ANP(総帥)	P×18 20万は落ちてる…
5	ストリートファイターIIダッシュ（[illegible]）	1,214,500	R.M	ALL P×?
6	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	1,243,800	FLAP-ASI	ALL P×?
7	ストリートファイターIIダッシュ（バイソン）	1,166,400	FLAP-ASI	ALL
8	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ）	1,121,400	Mr.K FLAPには負けん!	ALL P×?
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）	1,077,200	FLAP-Tsubasa	ALL 一応百万
10	ナイツオブザラウンド（パーシバル）	553,200	ラブリー♡パーシバル FLAP-ASI	1cALL つらすぎる

ゲームプラザニューヨーク ☆=3

[illegible]川県[illegible]市大船1-22-26大[illegible]会[illegible]F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	はちゃめちゃファイター（連付）	53,278,010	はちゃめちゃ消滅!以上!! VMT-ABU	2-6ボス1周目 3599万バグ3
2	コズモギャングザビデオ（連付）	21,848,700	VMT-ABU	ALL 1ミス 100万×3
3	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	1,496,900	大学の帰りに寄ってね SSC-VAP	ALLまた来てくださいじーぶー
4	ストリートファイターIIダッシュ（バイソン）	1,269,600	BAO-(よ)	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	1,267,300	DRAGON FIRE!!	ALL パ×18
6	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）	1,135,900	DRAGON FIRE!!	ALL タルミス パ×18
7	ストリートファイターIIダッシュ（[illegible]）	1,135,800	DRAGON FIRE!!	ALL パ×14
8	ソニックウイングス（AJ-37・(連)）	1,280,400	ECM-ZENJI	ALL 残2
9	ソニックウイングス（IDS・(連)）	1,199,300	ECM-ZENJI	ALL 残0
10	ラストリゾート	686,200	HORI-MYK	ALL 残1

中央プラザ大泉店 ☆=3

[illegible]区東大[illegible]1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	[illegible]
1	プレイゾン	3,587,600	SBG スバルばばぁじじぃじゃないってば	ALL
2	G.Iジョー	2,098	Ⓗ えてしてえてたびたびびた	
3	スラッシュラリー	3'07"13	遅いくん復活?Ⓗ さまじーはごきげん。	CAMION[illegible]用
[illegible]	ニンジャコマンドー（リュー・イーグル）	3,093,720	キューブだから9倍Ⓗ 茶色くてにがいうちに	ALL
5	サボテンボンバーズ	25,358,800	STS 謎のキューブ発見!? ピーの団体	45面
6	コズモギャングザビデオ	15,843,340	RYU(多重債務者)新城名物メロンハワイ	ALL
7	上海II	1,536	ポン中はやめろ!! 映見ちゃんがいい。	
8	ブロックブロック	82,180	うまいんだなこれが 目に毒注意のファン。	ビギナー
9	クイズ地球防[illegible]	519,100	トム・○ギーのテーマソングをリクエスト	
10	タンブルポップ	956,000	広尾さん、この道目でそれは甘いナ!! 中谷	

ハイテクセガ三島店

静岡県三島市一番町12-18第五フジミビル1F ☎(0559)72-9616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ・ケン部門）	1,277,800 1,338,800	CAA 店員五号	リュウ ALL ケン ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ（バイソン・サガット部門）	590,800 1,174,300	FM-98TOWNS THE	バイソン ベガ サガット ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ・ケン部門）	1,428,900 1,452,900	CAA ASO	リュウ ALL ケン ALL(P)
4	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル・本田部門）	1,435,500 1,314,800	K・A X VI瞬速	P×21 ALL E・本田 ALL
5	グラディウスII（新Ver.(連)付き）	3,152,900	YMO	5周目4面 1-F
6	グラディウス	10,822,200	DAI	2?[illegible]目4面
7	ライフフォース（1P）（2P）	10,402,600 13,631,100	染太郎 染之助	17周目6面 ??周目?面
8	トライゴン（ノーマル・残×5、(連)付）	2,913,980	THE	[illegible]ALL 相撃ち×7
9	ナイトストライカー（パシフィスト部門、(連)付）	66,241,820 89,201,990	DAI RAN	P×5 オールP
10	バブルボブル	1,119,610	M.K	1P-PLAY コマンド未使用

プレイスポットサン ☆=58

[illegible]川県小田原[illegible]栄町1-14-57 ☎(0465)23-3791

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ地球防[illegible]（1P）	1,158,600	CVM-MID涼	ALL ノーマル 95% 全て9秒
2	ゆうゆのクイズでGO!GO!（1P・[illegible]なし）	692,000	ハッピーエンドが好き!! CVM-MID涼	ALL ノーマル スコアリテイク!
3	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ）	1,506,800	木村君	ALL P×24 爪×1
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,539,100	ターゲットは君だ! CHIBIDEVです	ALL P×24 D×1
5	ストリートファイターIIダッシュ（ブランカ）	1,081,400	乳首にボクボク!只今洪水マニアⒸMID涼	ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	1,339,200	昨日はお楽しみでしたね ゲヘッ♡ INN	ALL
7	ストリートファイターIIダッシュ（サガット）	1,215,300	天ブラオンリーでもコロッケが一番♡S.T	ALL P×17
8	キャプテンコマンドー（キャプテン）	186,690	真空管?何だそりゃ? CVM-ENR	ALL
9	ストリートファイターIIダッシュ（E・本田）	1,406,700	しんしあ	ALL P×22
10	伝言板	下関にいるNAOへ	相変わらず超(臭)しかし俺達は負けない!(痛)(笑)	白い服を着るんだ Ⓜ-CCC-YK

ゲームセンターコパIII ☆=47

神奈川県[illegible]南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ダルシム・(連)）	1,431,200	そもそもダルシムは・DES-ILM!?(変)	ALL P×22 ツメ・3ノーマル
2	プレイゾン（1P・(連)）	3,893,900	私は[illegible]BY山口えり子 メタモルフォーゼ使用	ALL 残×4 百%×4ノーマル
3	ソニックウイングス（F-14）	1,489,400	スカトロ・バズーカ使用(変)CYR-MST(豚)	ALL 1万×3 ノーマル設定
4	ソニックウイングス（AJ-37）	1,384,100	おサルよりベニーを愛すソニ(坊)男だ!MCO	ALL ノーマル設定
5	ソニックウイングス（JAS-39）	983,400	瑠璃姫（ルリルリしちゃう）	2-6ボス ノーマル設定
6	ソニックウイングス（AV-8）	1,302,300	愛する妻・愛する子供 N.ARC-IZAⓉ	ALL ノーマル設定
7	ソニックウイングス（IDS）	1,373,500	只今新婚ホヤホヤ君! N.ARC-IZAⓉ	ALL ノーマル設定
8	ヘクシオン（1P・ビック）	10,000,000＋α	ヘクシオン会[illegible]大成功 CYR-TEM(武)	L=176 ノーマル スコア部門
9	ヘクシオン（1P・ビック）	ライン304で[illegible]成	回転入れ[illegible]おまかせ! CYR-TEM	L=176 ノーマル ライン部門
10	ボンバーマン（1P）	12,116,800	博士 爆死!!? CYR-TEM	ALL 1UP×3 残×0 ノーマル

君こそゲーメスト！

その2

ラストリゾート	連付き	859,000	4番装備はやんなくて結構、墨白金ーHIR	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）
	連なし	802,100	CYR−PET	キャノン[illegible]（愛知）
ヘクシオン	ロング 最短ライン数	10,000,000 LINE=1,126	明石[illegible]る	チャレンジバンバン（[illegible]）
	ビッグ	10,000,000＋α	ヘクシオン会議大成功 CYR-TEM㊇	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	スラッシュ	122,816	さんぺかずひさの監視[illegible]！EGC-㊄MKZ	[illegible]ゲームコーナー（東京）
レジオネア	アルフレッド	2,252,950 連必	ESSAY-STER（[illegible]派）	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	フランク	2,238,700 連必		
	クリス	2,376,[illegible] 連必		
グランプリスター	モナコ	4′30″40	GC-WISEⒶ	個人申請アップル[illegible]店（静岡）
	日本	4′34″29	MFC-IO-LIE	個人申請プレイシティキャロット巣鴨（東京）
ナイツオブザラウンド	ランスロット	587,140	DEVICE-SEI	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	アーサー	581,420		
ウルフファング	Cコース	972,140	蛍ちゃんFC団ーくまさん愛好家ーMAOわ	キンコンカン&ドリーム（宮城）
タンクフォース	連なし	1,151,700	来月は連だ!…火激！ESSAY-EPT㊏	プレイランドスカイシアター（埼玉）
メタルブラック	連付き	695,130	京子ちゃんの家庭教師Ⓔ PC-HRA先生	キャッスル&YOU²（東京）
F1エキゾーストノート	MT	47″21	雅香★LIE㊝	個人申請プレイシティキャロット巣鴨（東京）
はちゃめちゃファイター	連付き	53,278,010 2-6	はちゃめちゃ消滅!以上II VMT-ABU	ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
キャプテンコマンドー	ジェネティー	347,550 連必	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	翔	338,070 連必		
	フーバー	342,290 連必		
サンセットライダーズ	連付き	1,084,370	変身ボブ兄さん堂々完成 ESSAY-Mig−空生透	ハイテクセガ[illegible]（[illegible]）
	連なし	1,083,620	ESSAY-Mig-[illegible]	
ザキングオブドラゴンズ	クレリック	3,665,300 連必	次は天地2やるっス CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
パワーホイールズ	[illegible]	965	ひなさん	[illegible]gポイントセオラ（[illegible]）
ボンバーマン	ノーマルゲーム	12,116,800	博士 爆死!!? CYR-TEM㊇	ゲームセンターコパIII（神奈川）
デスブレイド	連付き	1,278,300	狼少年気を付けろN野 GACHAPIN㊤	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
ストライクファイター		177,504,110 HIT=743	スペシャルの11面まで行ける奴はマニアだ㊥	イエローハット（[illegible]）
コットン	1周目 連付き	1,801,720	雷電テレカ下さい。CYR-イエティⒻ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー（東京）
ゴルフィンググレイツ		−31	OUT完璧ー19DCC−AGAS−KACⓅ	個人申請ゲームプラザシグマレジャック（愛知）
ストリートファイターII	ブランカ 連なし	1,709,200	バルログ9は当たり[illegible]これで引退？ ACE	サブカルチュア（福岡）
キングオブザモンスターズ		1,070,520 [illegible]	祝!パート2出ちゃったよ記念! ㊍STR	[illegible]原ゲームコーナー（東京）
ゆうゆのクイズでGOIGOI	連なし	692,000	ハッピーエンドが好き！！CVM-MID[illegible]	プレイスポットサン（神奈川）
E.D.F.		2,487,700	只今リハビリ中KIA、しおしおWOP、R.Y	キャッスル&YOU²（東京）
フラッシュポイント	[illegible]ばしなし	R1−51	2年越しで更新！ESSAY-EPT㊏	プレイランドスカイシアター（埼玉）
バーニングフォース	連なし	6,407,140	恋恋Green−Woods（×11）	ビッグキャロット京都（京[illegible]）
アサルトプラス	イージー 連付き	1,264,000	堀井くんだよーーん	ビッグキャロット京都（京都）
前回の訂正				
ブレイゾン	連付き	4,629,300	GOL屋㊄[illegible]	ビッグキャロット京[illegible]（京都）
ロボコップ2	3機 連なし	8,709,200	[illegible]	ビッグキャロット京都（京都）

（123ページの続き）

ラストリゾートは久々に連なしも更新。いったいどこまで伸ばせるか？

ヘクシオンはビッグでカウンターストップ（1000万点＋α）です。しかし、一部のプレイヤーからライン部門（ビッグのみ）を集計してくれとの要請がありましたので、次回から集計します（ライン1000まで予定）。ノーマルは、1000万点到達時の最短ライン数です。

その他のゲームでめぼしいものといえばフラッシュポイント。悪魔の50面（なぜかT・J面と呼ばれてる）を突破するとはおみごとの一言。T・J君からなにか記念品が出るそうです（冗談です）。

さて、前回の修正ですが、スコア欄から名前が消えているものがいくつかありました。ここで訂正しておきます。これは、こちらのミスです。

今月10店未満のニューゲームはエアレスキュー、ウォーリアーブレード、クイズDNAの反乱の3機種です。また、今月集計されてないゲームでダークシールIIがありますが、やっぱり永久パターンがありました。うーん、やっぱりデコゲー。

なお、[illegible]人申請の方へ、集計方法やスコアの問い合わせは25日までにお願いします。先月の集計分のスコアを確認してください。（悠理）

ゲームタウンファンタジー ☆=3

[illegible]県茅[illegible]市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ）	1,174,300	K.T	100万こえたぞ! 1コインALL
2	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ）	1,099,700	ZAN	タルのがし…. 1コインALL
3	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）	1,021,600	K.T	やった! 1コインALL
4	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）	677,000	S	おなさけ 1コインALL
5	ストリートファイターIIダッシュ	いざ!対戦!	いつもPM8:00〜常連はまってるぜ!!	
6	クイズ地球防衛[illegible]	1,015,600	MIKI	最終面で死…. 1コイン最終ステージ
7	コズモギャングザビデオ	6,721,330	ACHA	後半は熱すぎる… 1コインR31
8	フーピー	851,380	人間模怒寄	もう一息なのに…
9				
10				

プレイシティキャロット松本 ☆=7

[illegible]県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 [illegible](0263)35-6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（春麗）（バルログ）	1,436,400 1,428,900	T・PAC-Y.Y T・PAC-Y.Y	ALLパ 標準 パ×21
2	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ）（ブランカ）	1,415,400 1,240,000	T・PAC-Y.Y T・PAC-Y.Y	パ×22 パ×16
3	ストリートファイターIIダッシュ（E・本田）（リュウ）	1,142,300 1,482,400	T・PAC-Y.Y RAI	パ×16 パ×22 爪×3
4	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）（サガット）	1,442,000 1,418,700	RAI RAI	パ×21 爪×2 パ×18
5	ストリートファイターIIダッシュ（ケン）（バイソン）	1,375,900 1,200,400	RAI RAI	パ×19 爪×1 パ×16
6	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ）（ダルシム）	1,348,300 1,320,000	ただちくん Tiny-DIL	パ×15 パ×21 爪×2
7	ダークシールII（ナイト）（ドワーフ）	406,200 314,200	KLM KLM	5面 標準 5面
8	ガンホーキ（マール）	1,247,900	T・PAC-Y.Y	2-4 標準 ㊟
9	G.Iジョー（スカーレット）（デューク）	2,788 2,706	KWR KWR	3-2 [illegible] 3-2
10	アラビアンファイト（ゴルドー）	15,190	RAI	6[illegible] 標準

がらんがらん

[illegible]県駒ケ根市赤[illegible]6-3 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,456,100	SEBA根本	ALL ケン使用
2	ストリートファイターII	1,269,600	GRIFIN	ALL ザンギエフ使用
3	ストリートファイターII	1,207,900	GRIFIN	ALL ダルシム使用
4	ストリートファイターII	1,095,500	根本女王	ALL ブランカ使用
5	ストリートファイターII	1,154,900	GRIFIN	ALL 本田使用
6	ストリートファイターIIダッシュ	1,025,300	GLB	ALL 隆使用
7	キャプテンコマンドー	183,760	GRIFIN	最終面ボス フーバー
8	ゼクセクス	830,600	AKO	[illegible]面
9	ダライアス	9,576,410	AKO	下VALL
10	究極タイガー	8,926,360	APO㋶	4-8 AREA907

ゲームセンター101&遊

新潟県新潟市小針上山6-12 ☎(025)233-3881

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,482,300	NATHAMIEL -LM.	ALL P×22 リュウ 爪×1
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,142,000	岩ノリ	ALL ザンギエフ
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,325,700	岩ゴリ	ALL P×19 ガイル
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ	1,231,200	ハメ夫	ALL バルログ
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,131,700	バイソンでミスッた	ALL P×14 ブランカ
6	ウルフファング	3,034,080	WALDSPEIN-SOH㊭	ALL 猿猴スペシャル
7	ヘクシオン	LINE225	GOOD・P	LEVEL 63
8	ダークシールII	296,500	備品㊍眉毛を抜け! ヤッヤッヤッヤッ!	5面 ウィザード
9	ダークシールII	285,700	"ライデン"FAI	5面 バード
10	ダークシールII	250,400	"クリアできたらいいね"いやいやくん	5面 ドワーフ

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=40

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（リュウ使用連付）	1,555,500	すし	ALL P×23（みきりました）
2	ストリートファイターIIダッシュ（ケン使用連付）	1,558,700	すさまG-手すべるか!!㋵	ALL P×23（みきりました）
3	ストリートファイターIIダッシュ（ブランカ使用連付）	1,545,200	すさまG-ARIES㋵	ALL P×22（みきりました）
4	ストリートファイターIIダッシュ（ザンギエフ使用連付）	1,444,000	IKD-GON恥林㋬	ALL P×20（みきりました）
5	ストリートファイターIIダッシュ（ダルシム使用連付）	1,385,600	KRT-RIK	ALL（みきりました）
6	ストリートファイターIIダッシュ（バイソン使用連付）	1,382,000	GOR-コスモ[illegible]記念㈳	ALL（みきりました）
7	ストリートファイターIIダッシュ（バルログ使用連付）	1,489,700	ぶり政	ALL P×23（みきりました）
8	ストリートファイターIIダッシュ（ベガ使用連付）	1,465,900	GOR-ISD㋠	ALL P×22（みきりました）
9	出たな!!ツインビー	3,455,850	コスモ閉店記念㈳㊛	2-5（2-4みきりました）
10	アウトゾーン	9,999,999＋α	EXO-SOU	490%で達成（みきりました）

ゲームインセガ高岡 ☆=[illegible]

[illegible]山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,240,100	PRO	バルログ使用 ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ	966,000	GOD	春麗使用 ALL
3	ストリートファイターII	1,206,500	"ツイン ドラゴン" By EVE & eve	ガイル使用 ALL
4	アラビアンファイト	7240pts	GNX変身前ミスティーメイの章	ラマーヤ ○霊船の中の面
5	64番街	783,102	A-1	4面 アレン[illegible]
[illegible]	グラディウス	458,900	ZAP	2周目の2面
7	ブラッドブラザース	2,399,120	バカが戦車でやって来た㊟92	ALL 1UP×0
[illegible]	その他HI-SCOREも募集しています。			
9	どんどんハイースコアを出して行って下さい			
10	今回じゃ3つも空白ですみませんでした			

オレンジハットとなみ店

富山県[illegible]市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）（ザンギエフ）	1,470,800ALL 1,101,200ALL	G.M NDA・JAN	P×23 爪×0 P×21 爪×1
2	中華大仙	696,100ALL	「ウチの会社案内見ました?」「いや」「読みますよ	「おうよ、皆タダゲーしてるじゃん」
3	バルガス	631,400 3-1	週休3日残業は無し各種レクリエーション施	「してませんよ、でもこの週休3日
4	スクランブルフォーメーション	1,201,200	設及び社員寮完備基本給40万円から。」「当って	ってのは」「蹴球だよ。」「え?」
5	クイズカプコンワールドI	22,100	るよ」「え〜嘘でしょうこんな良くないです」	「ウチ今年からラグビー部作ってり
6	WIZ	41,200	「御前ねこれはこう読むの、良いか、蹴球3日	ーグに出るって言う話」「無理です
7	U.A.G	84,600	定時朝9時から次の[illegible]8時各営業所及び大阪	よ!」「大丈夫、ウチの上は2秒で
8	べんべろべえ	1,063,600	のみ完備かもしれず年間収入40万から」「そん	考えが変るから」「上用賀に人来ま
9	ラスタンサーガ	252,200	なメチャクチャな、定時の方は分りますよケ	せんよ」「バカ、ゲーマー字読めんから
10	IIダッシュの予選大会、あるとの日曜日です、本戦	すれば7月8月の[illegible]休みに必ず行く人希望します。	ドレクリエーション設備って営業所の事ですか」	分らねーって!」「相さんマズイッす」

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ)(ケン)	1,435,400 1,384,100	NABE	ベガ1ミスつめ! 4ミス
2	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル)(ダルシム)	1,246,500 842,800	(コ)研Nob GONTA君	1CALL 一応1cALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエフ)(E・本田)	1,146,300 689,600	NABE GONTA君	ALLかなりミス 1CALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (春麗)	1,144,900	ワルキューレと春麗の恋人・舞雷皇伸王	稲妻より熱く俺は春麗を愛してるぜ
5	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,138,600	格闘団体TSL 征幻霊郎 KAZ	田上バンザイ。でたな空手チョップ
6	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	879,500	格闘団体TSL 舞雷皇・影・死怨朔	協力KAZ殿。ダミアン殿もTSL
7	ストリートファイターIIダッシュ (バイソン)	566,800	USAストIIダッシュ対戦組織 WCG No5	TONY HALM
8	ストリートファイターIIダッシュ キャプテンコマンドー	(ベガ) 886,900 (ジェネティー) 248,310	嘉村菌太郎 紋付きハカマ仮面	康造 タキシード仮面(金)
9	キャプテンコマンドー (翔)(フーバー)	213,700 233,600	フリーザが飛ぶしタリコが蹴る!そして ノ	金時が吠える! 我らDLL超世代
10	ソニックウイングス タンクフォース	465,100 526,800	たま Gアンツ	最終面F14使用 24面

プレイシティNASA杉本町店 ☆=48

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ(連)付)	1,602,900	ゆかchanFC-Xenom鳩	ALL(パ) 爪×2 35本
2	ストリートファイターIIダッシュ (E・本田(連)付)	1,499,500	ゆかchanFC-SSS(やる気なし)	バルログ落ち 爪×3 36本
3	ストリートファイターIIダッシュ (バイソン(連)(必)付)	1,547,500	CYCLONE-ゆかchanFC-NEC	リュウ落ち 爪×3 36本
4	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ(連)付)	1,543,700	ゆかchanFC-DEN	ALL(パ) 爪×3 36本
5	ストリートファイターIIダッシュ (ケン(連)付)	1,593,800	Seize-KKK	ケン落ち 爪×3 36本
6	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ)	1,660,100	ゆかchanFC-SSS	ALL(パ) D×46 爪×4
7	G.I.ジョー (デューク)	3,140	Seize-いくらちゃん	ALL
8	アラビアンファイト (ラマーヤ(必)付)	31,560	てってけ炎[illegible]	ALL 残0
9	ナイツオブザラウンド (ランスロット)	587,140	DEVICE-SEI	ALL 1UP×0
10	ナイツオブザラウンド (アーサー)	581,420	DEVICE-SEI	ALL 1UP×1

ジャンボ&ABC ☆=42

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 (ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	333,550	ZTT-HKR	ALL ノーマル ハガー×1(必)有
2	ナイツオブザラウンド (アーサー)	521,370	NSG-学校ぐらいちゃんと行けよーUZR	ALL ノーマル
3	ストリートファイターIIダッシュ (ダルシム)	1,364,400	NSG-ロッキー(と)	ALL P×20 爪×1
4	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,377,000	ESW-中川ワカメ(ナ)(ス)(ト)(リ)(ッ)(パ)(ー)本屋2号	ALLP×20爪×1 菌の間×1
5	ヘクシオン (ノーマルモード)	2,024,771	MIZ	L.46 Line164
6	ブレイゾン	3,651,400	一応☆おちょ(星付)	ALL ノーマル P×2 残×3
7	ストリートファイターII (ガイル)	1,847,400	ESW-FKY(余)パワー使用	ALLP×20爪×2 DKO×25タルのがし
8	ストリートファイターII (ケン)	1,479,400	ESW-MST(弟)	ALLP×21 DKO×17爪×1
9	G.I.ジョー (スネーク)	3,002	かーうそ君RX	ALL ノーマル
10	スターパロジャー (2分間モード)	696,750	かなわ 二ぶ平	PCエンジン版 ボンバーマン使用

チャレンジャー関大前店 ☆=39

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダークシールII (エルフ)(連)	342,700	にせ系コンニャクー単気筒	おれはまとも 1CALL
2	ニンジャコマンドー (リュウ)(連)	2,450,110	チチーナー系コンニャク(本物)	単さんのえっち 1CALL
3	ガンホーキ(連)	406,900	穴ウメ悲しや KYOKO,G!	やれやれだぜ 4面
4	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	1,470,400	ABD	1CALL
5	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,421,500	スコアも店番も穴ウメ専攻奈江吉	単さんってば…♡ 1CALL
6	G.I.☆ジョー (ロードブロック)	3,143	TIL-修崎浩斗	単さん…以下略 一周設定 ALL
7	G.I.☆ジョー (ニンジャ)	3,088	穴ウメだようCAL-篠崎 翔	ありすがわれさんのガッチンコー!!
8	ブレイゾン(連)	1,608,700	KITTEN (穴ウメ)	以下同文 [illegible]
9	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエフ)	830,800	穴ウメ専攻奈江吉	負けなしだけやるなあらず君!
10	コズモギャングザビデオ	7,932,580	だまされた女 早くクリアしたいよう(竹)	男はみんなうそつきだ。R33

タウンスポットプレイランド ☆=28

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)(リュウ)	1,590,500 1,401,100	Mr.EBI君(不) ETE吉っつあん	春れーロス ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)(春れー)	1,450,400 1,449,000	YUZ PはピンクのP	ALL ALL
3	ガンホーキ	1,313,700	ゼロウイングのかわりのゲーム	2-5 むかつく連なし
4	キャプテンコマンドー (必)付き	337,820	HKRヤニ副会長	ジェネティー ALL H×1
5	サボテンボンバーズ	15,804,400	ネオナチス ZZ	97面
6	グランプリスター (ドイツ)	4′31″90	そもそも怪帝GEKi	万馬券当った
7	スティールガンナー2	289,780	「美少年カーニバルよゆうじゃ」 byK.N	2P使用 ALL 71.1%
8	アラビアンファイト(ラマーヤ)	22,500	いじわるだねぇほんと美少年カーニバル2号	ALL K.N 来月勝負!!ッ
9	ヘクシオン(ノーマル)	3,175,048	ぜんぜんダメ CYR-TEM(武)	来店ありがとうございます
10	ゼロウイング(連)付き	4,077,200	ネオナチス K.N	23-22 1up×1

キャノン最前線 ☆=70

愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎(0564)25-2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ)	1,331,000	EELの創始者 EEL-蛇蛇-ZOL	ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (ダルシム)	1,441,400	BFM(た)	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	1,485,800	井口よ、おれにお[illegible]の運をくれ!	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,454,100	MOL	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	1,570,100	MOL	ALL
6	ブレイゾン (1P・連なし)	4,500,200	IML-UUU(た)	ALL ノーミス P×5
7	クイズ迷探偵N・G (1P)	191,400	TPL	ALL ストーリー
8	ラストリゾート (1P・連なし)	802,100	CYR-PET	ALL
9	ダークシールII (1P)	ALL	BFM(た)	永パのためナイト
10	ガンホーキ (1P・連なし)	1,494,800	IML-来月は(連)付をやる(た)	2-6

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (春麗)	1,399,400	EEL-STK	1コインALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ)	1,469,700	MRI[illegible]	1コインALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル)	1,308,700	S,YASUTAKA	1コインALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (サガット)	1,235,300	HAN-DICK	1コインALL
5	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	1,453,100	MRI(助)	1コインALL
6	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	910,200	Y,I	1コインALL
7	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,018,400	Hドワーワルーミー田中!!	1コインALL
8	ストリートファイターIIダッシュ (ダルシム)	841,600	M,K	1コインALL
9	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギ)	884,300	ラシュリ人	1コインALL
10	ストIIダッシュ大量入荷	したよ、[illegible]たずに遊べる	からゲーメストのハイスコアー	出しに来てね。

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620-1 ☎(05978)9-0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	876,600	CUT!!	ブランカ
2	ストリートファイターIIダッシュ	835,800	XYZ	ガイル
3	ストリートファイターIIダッシュ	946,000	H・T	リュウ
4	ストリートファイターIIダッシュ	713,000	E・H・M!!	E・本田
5	ストリートファイターIIダッシュ	694,800	CUT!!	ダルシム
6	ストリートファイターIIダッシュ	1,332,800	H・N	ケン
7	ストリートファイターIIダッシュ	937,200	KAI	[illegible]
8	ストリートファイターIIダッシュ	699,100	KAI	M・バイソン
9	ストリートファイターIIダッシュ	1,030,400	AHO	サガット
10	ストリートファイターIIダッシュ	788,200	チャビチャビ	ベガ

ビッグキャロット京都 ☆=174

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,523,800	UFM上田	リュウ ALL ツメ×1、P×23
2	サボテンボンバーズ	99,999,999	Sgt.Pepper	1クレ 100面クリア、XX面
3	ニンジャコマンド	3,581,100	WZH	ジョータイガー ALL 残0
4	ニンジャコマンド	3,379,540	WZH	レイアドラゴン ALL 残0
5	ブレイゾン	4,682,400	GOL屋(ま)(真)	ノーミス ALL オール(パ) (連)有り
6	キャプテンコマンドー	292,900	UFM上田	キャプテンALL ハガー×1
7	キャプテンコマンドー	287,470	捨てゲーばっかりNAK	ジェネティーALL ハガー×2
8	アサルトプラス	1,264,000	堀井くんだよ〜ん	ALL 電パ (連)有り
9	バーニングフォース	6,407,140	忍恋Green-Woods(×11)	ノーミスALL ウラ×2
10	フラッシュポイント	1〜50面	ISP.	とばしなし 面数優先

遊ingポイントセオラ ☆=17

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル)	1,560,200	SDI-EFT-VXV	ALLパーフェクト つめ×1
2	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	1,426,300	GAC-T・SHYBOY!! (ILK)	ALL 15万落ち 電源(パ)未使用
3	ストリートファイターIIダッシュ (春麗)	1,406,200	天才バカボンRYO	ALL
4	ソニックウイングス (AJ-37)	1,144,700	TOK-辻(あ)(に)	2-7
5	ソニックウイングス (F-14)	1,102,200	TOK-辻(あ)(に)	2-7
6	ソニックウイングス (IDS)	902,400	まちゃ	2-5
7	キャプテンコマンドー (4人同時)	トータルスコア 327,210	・JESUS-PMX ・まちゃ ・AHO-JOH ・J・O	全員1コイン ALL
8	アラビアンファイト (ゴルドー)	24,270	(夜)	ALL
9	ギャラクティックストーム	9,253,720	となりのケロヨン	1,2面 P・B 4面
10	パワーホイールズ (破壊)	965	ひなさん	R1-449 R2-516

ウィルトークTAITO片町 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (リュウ)	1,382,000	GCM	1COIN ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	1,318,800	うに夫	1COIN ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ (春麗)	1,334,600	うに夫	1COIN ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ (ザンギエフ)	1,468,700	JAL	1COIN ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	960,300	BOO	1COIN ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ (ガイル)	1,081,200	BOO	1COIN ALL
7	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,074,100	BOO	1COIN ALL
8	ウォリアーブレイド (デューイ)	100,340	S.C.C CODY	1COIN ALL
9	ウォリアーブレイド (ラスタン)	114,260	GCM	1COIN ALL
10	WTT杯ストIIダッシュ	大会優勝	うに夫	

扇が丘レジャーセンター ☆=17

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,060,500	だめだこりゃBEL	ALL サガット使用
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,227,000	DU×R のぶ太君みてる?	ALL ダルシム[illegible]用
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,104,000	練習中 りあ・きなかあも	ALL リュウ使用
4	ストリートファイターIIダッシュ	1,374,000	りあ・きなかあも	ALL ケン使用
5	ガンホーキ	1,250,700	オリジナル	2周目5面 ランク1 (連)
6	ニンジャコマンドー	2,418,790	H.G	ALL ジョー使用
7	ウルフファング	1,427,620	新潟Yottaka	A-ALL 剣使用
8	クイズ地球防衛軍	1,101,300	ぱお〜ん	ALL 90%
9	スティールガンナー2	217,000	GAC-JOE(通)	ALL HIT62.2%
10	コズモギャングザ・ビデオ	20,492,120	火の玉〜!(社)(長)	ALL 1人プレイ

ゲームインカナザワ ☆=12

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,433,600	ロシアマン ルビンスキー	ALL ザンギエフ 3万5ミス
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,316,400	悪の帝王S∴I∴N∴	ALL ベガ 3ミス
3	ストリートファイターIIダッシュ	1,296,600	雷大魔王トーフマン(ル)	ALL ガイル 爪×1
4	ストリートファイターIIダッシュ	1,304,000	イケイケネーチャン S∴I∴N∴	ALL 春麗 B.M×1爪×1
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,525,700	世紀末覇者 拳王 (ル)	ALLパ ケン 爪×1
6	ストリートファイターIIダッシュ	1,008,400	ウキーウキキー (ル)	ALL 本田
7	ストリートファイターIIダッシュ	1,502,900	祝オールパ (ル)	ALLパ リュウ
8	ストリートファイターIIダッシュ	1,192,100	バイソン2号 (ル)	ALL アメリカンドリーマー³
9	ストリートファイターIIダッシュ	1,211,300 1,186,100	S∴I∴N∴ ヒャー ムカツキクソスコア(R)	ALL バルログ ALL ダルシム
10	ストリートファイターIIダッシュ	1,260,500 1,287,100	超々スカボンスコア(K) 超ウンコスコア (ル)	ALL ブランカ ALL ハゲット

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ (バルログ)	1,332,800	シャリカミニ(うす塩?)	1コインALL (連)なし
2	ストリートファイターIIダッシュ (ブランカ)	1,066,400	NINJA Y・Y	1コインALL (連)なし
3	ストリートファイターIIダッシュ (ベガ)	1,109,100	MAJIX▶S,バロン	1コインALL (連)なし
4	ストリートファイターIIダッシュ (ケン)	972,300	KUMA-(K)3	1コインALL(連)なし 爪×2
5	ストリートファイターIIダッシュ (サガット)	888,600	クマ-(K)3	1コインALL(連)なし爪、×2
6	ニンジャコマンド (ジョータイガー)	889,340	TWO,D,ISHI!!	6面ボス1コイン (連)なし
7	ニンジャコマンドー (リューイーグル)	2,104,380	イカスぜ究極拳 GY-GP・EXPERT!!	7面1コイン 連なし
8	ニンジャコマンドー (2P)	3,456,460	GY-GP・EXPERT SKY	7面 1コイン 連なし
9	(レイア・ドラゴン)	912,720	極めたる〜 GY・GP・EXPERT	6面ボス 1コイン連なし
10				

イエローハット ☆=123

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンホーキ(男の子)	1,047,300	やる気ねーとかいっといてなにこれ?E.T	2-4ボス うそつき野郎
2	サボテンボンバーズ	80,808,200	ステゲ王板垣-神への道は遠い。うそつき王	R102 あと2000万点
3	ブレイゾン	4,484,600	OJO(夏)-のリビー	ALL ノーミス P×5 5万おち
4	ウルフファング (Cコース)	922,740	マニア元師いおり様へささぐ!! 帝王	ALL「紫電」
5	G.I.ジョー (スカーレット)	3,262	大怒號火災爆龍破壊神アイアンクローのバカ	ALL1周設定 コナミにしては(易)
6	ストライクファイター	177,504,110	スペシャルの11面まで行ける奴はマニアだ(帝)	ALL 残0 HIT743
7	アラビアンファイト (ラマーヤ)	16,540	SZK(ま)	7-2 突然死んだ
8	ニンジャコマンド (リュー、下グル)	2,428,220	SDA-FFJ	ALL あなうめ
9	ストリートファイターIIダッシュ (拳、黒い奴)	1,488,300		ALL あなうめ
10	サンダードラゴン2 ?????	2,660,000	?????????? となりのお店でやった	アイテムと爆発のパターンが同じ。

ヒットゲームBEST10

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル(満点を1000点に換算)に基づき、ランキングしています。今回は76店5月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	991	カプコン
2	2	ストリートファイターII	753	カプコン
3	4	ソニックウィングス	329	V-システム
4	3	キャプテンコマンドー	257	カプコン
5	—	ダークシールII	222	データイースト/ナムコ
6	6	コズモギャング・ザ・ビデオ	200	ナムコ
7	—	魔法警備隊ガンホーキ	187	アイレム
8	5	ナイツオブザラウンド	182	カプコン
9	10	ファイナルラップ2	164	ナムコ
10	7	餓狼伝説	158	エス・エヌ・ケイ

11位	12位	13位	14位	15位
ニンジャコマンドー 132	ウルフファング 116	F-1グランプリ 93	F1エキゾーストノート 74	サボテンボンバーズ 68

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	ストリートファイターIIダッシュ	984	カプコン
2	1	ストリートファイターII	721	カプコン
3	4	ソニックウィングス	338	V-システム
4	3	キャプテンコマンドー	229	カプコン
5	7	ファイナルラップ2	218	ナムコ
6	5	ナイツオブザラウンド	192	カプコン
7	—	ダークシールII	161	データイースト/ナムコ
8	8	コズモギャング・ザ・ビデオ	158	ナムコ
9	6	餓狼伝説	143	エス・エヌ・ケイ
10	9	F-1グランプリ	103	V-システム

11位	12位	13位	14位	15位
F1エキゾーストノート 91	タンクフォース 91	魔法警備隊ガンホーキ 87	ニンジャコマンドー 86	ターミネーター2 66

ダッシュ最高得点マーク

ダッシュほとんどパーフェクト

あまりにもすさまじいストリートファイターIIダッシュの人気。もちろん人気、インカム共に最高点数をマークしています。特に人気は、991点というほとんどパーフェクトな点数で、人気1位にならなかったゲームセンターは3店しかありませんでした。

対戦プレイ、対コンピュータ戦いずれも人気があります。ストIIダッシュになって、さらにプレイヤー層が幅広くなってきた感があります。ストIIに比べると、発売当初から何台も設置しているゲームセンターがほとんどなのも人気に拍車をかけているように思えます。

ストIIダッシュが大幅に伸びたため、ストIIは少し点数を落としました。しかし、ほとんどの店ではストIIダッシュに続いて2位に入っており、今だに根強い人気を保っています。

3位には、ビデオシステムのソニックウィングスが上がってきました。このゲームは1面がかなり短く、ボスとの戦いが比較的大きな比重を占めます。展開が早く、緊張感が持続するのが持ち味か。シューティングファンの人気を集めて、もう少しベストテン内でがんばってくれるでしょう。

ガンホーキに期待したい

新製品でベストテンに入ってきたのが、データイーストのダークシールII。独特のシステムを持ったダークシールの続編です。1面のグラフィックはとてもよい雰囲気が出ていて、デコの今後の可能性を期待させてくれます。

しかし、敵との戦いにおいて、戦いのメリハリや変化があまりなく、前作の欠点をひきずっているようなのが残念。来月以降、この順位を上げていくことができるかどうか心配なところです。

アクションゲームは、まず敵と接触した場合、面白いバトルがその都度できるかどうかがポイントです。今後もこの原則は変わらないでしょう。

アイレムのガンホーキは人気7位と、まあまあの滑り出し。グラフィックはなかなかよいし、気軽に楽しめるシューティングです。もっとたくさんの人にやってもらいたいですね。来月はカプコンのバースあたりが入ってきそうです。(ぜんじ)



静岡県 Youki君

タイトーイン002スタジアム ☆=48

大阪府豊中市玉井町1-1-36-102 ☎(06)844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル㊤付)	1,604,200	CYCLONE-HURRICANE	ALL㋩ つめ×3 35本
2	ストリートファイターIIダッシュ(春麗㊤付)	1,539,300	HYAKU-京[illegible]	ALL㋩ つめ×2 36本
3	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン㊤付)	1,531,000	CYCLONE-NEC放浪麻雀プロ	P×23 つめ×3 35本
4	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム㊤付)	1,521,100	HYAKU-UGF 負けてるんとちゃうん	ALL㋩ つめ×2 32本
5	ストリートファイターIIダッシュ(E・本田㊤付)	1,498,600	CST㋴ サラマンダ脱出右プロ	ALL㋩ つめ×0
6	餓狼伝説(テリー㊤付)	530,500	FER夫㋴ 辛子明太子腐りそう?	byしおしお君 来店ありがとう
7	キャプテンコマンドー(ジュネティ㊤㊙)	347,550	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×1
8	キャプテンコマンドー(翔㊤㊙)	338,070	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×1
9	キャプテンコマンドー(フーバー㊤㊙)	342,290	CYCLONE-R.T	ALL ハガー×1
10	ザキングオブドラゴンズ(クレリック㊤㊙)	3,665,300	次は天地2やるっすCYCLONE-KIW	ALL

ジャスコ川西店プレイランド ☆=7

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,462,800	ドルアーガオタッキー ISHTAR	ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,411,900	イギー	ALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,397,600	ト部兼好	ALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,381,100	括約筋のしまりが悪い ISHTAR	ALL モンチャック
5	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)	1,323,400	ULTIMATE WARRIOR	ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,326,500	-TIGER-K,A	ALL 3本ミス
7	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,269,500	K・W-MELON	ALL
8	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,265,300	ICZEE-2	ALL
9	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)	1,126,400	祝茶々組プロデビュー ICZER-2	ALL 爪×2
10	ラストリゾート	728,500	森下 学	2-5

川島玩具店 ☆=19

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,245,800	RIH	ALL P×19
2	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)	1,372,900	G・WAX-TAR	ALL P×21 爪×1
3	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,011,000	G・WAX-KRO	ALL P×15 爪×1
4	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,377,500	G・WAX-KRO	ALL P×19
5	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,107,000	G・WAXTAR	ALL P×16
6	ゼクセクス	642,500	RIN	R.4
7	パロディウスだ!(ツインビー)	216,400	吉田3	R.4
8	ファイナルファイト(ガイ)	375,520	久保田 満	R.2
9	餓狼伝説(テリーボガード)	389,700	HIE	P×10 8人目
10	ナイツオブザラウンド(アーサー)	302,780	RIN	R.6ボス

イーストランドファミリーガーデン ☆=10

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ザンギエフ)	1,404,000	!50万は出せんかった TWC-SAN㋫	1コインALL 8万5万タル落ち
2	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)	1,305,300	われザンギゆるさん! TWC-SAN㋫	1コインALL ALL㋩タルにげ
3	サボテンボンバーズ(ガチャピン使用)	62,171,900	ILW-TOA愛好会 -E.T	1コイン100面 来店ありがとー[illegible]
4	タンクフォース(㊤なし)	1,034,400	EXTEND-II -Y.I	1コインALL また名古屋行くね
5	モンスターランド	6,590GOLD	最近は岡大セガに行っている おれだSAN	1コインALL イエロー行くよ
6	餓狼伝説(テリー)	558,100	ポンキッキ20周年 おめでとうUNIくん	1コインALL 健康ランド最高!
7	餓狼伝説(アンディ)	517,700	湯~とぴあを津山に作ってほしい UNI	1コインALL 毎日通うぞ!
8	コズモギャングザビデオ(1人プレイ)	16,272,210	大阪K社の[illegible]氏は板尾[illegible]司に似てる BAK	1コインALL 残×3 ㊤なし
9	ぷたさん(1Pぷたさん)	521,580	今年の夏はイベントが多すぎる[illegible]よ[illegible]	1コインALL ADATS3..
10	第3回㋘屋宅配便対戦出場権争奪	まさかこんなことになるとが~予選大会	7月19日午後2時 当日受付のみ以降締切	トーナメント方式 勝ち残り30名まで

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=6

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	1,355,400	AIA	ALL(リュウ)
2	ストリートファイターIIダッシュ	1,225,800	AIAIAIA	ALL(ブランカ)
3	ナイツオブザラウンド	431,570	ゴリー	ラストボス(パーシバル)
4	F1エキゾーストノート	'51"17	CBU㊅	MT200Pts
5	ゼクセクス	871,900	BuMMER	7面
6	その他			
7	スコア			
[illegible]	大			
9	[illegible]			
10	中。			

ゲームインプラザオリンピアン ☆=18

[redacted]県北九州市小倉区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ニンジャコマンドー(ノーマル)㊧なし	2,528,280	G.M.C.DURAN	1CALLジョータイガ使用
2	ストリートファイターⅡダッシュ(リュウ)連なし	1,525,600	HALFLING	1CALLⓅ×21ツメ×2
3	64番街(ノーマル)連なし	1,826,853	G.M.C.DURAN	1CALLリック
4	ブレイゾン(ノーマル)連なし	3,712,600	G.M.C.DURAN	1Cノーミスall
5	コズモギャングザビデオ(ノーマル)連なし	1,943,780	K.K.	1C [redacted]
6	ストリートファイターⅡ(春麗)連なし	721,700	K.K	1CALL
7	ガンホーキ(連なし)	582,600	名なしの[redacted]	1C　6STAGE
8	ウルフファング(ノーマル)連なし	1,270,000	BUI	1C　クリアA
9	ハチャメチャファイター(連なし)	5,716,720	TKC	1C [redacted]
10	サンダーブラスター(ノーマル)連なし	1,334,690	TKC	1C　3面

スーパーアカトンボ ☆=15

[redacted]福岡市東区[redacted]1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	[redacted]考
1	ストリートファイターⅡダッシュ	1,316,900	BEL	春麗　ALL レベル④
2	ストリートファイターⅡダッシュ	1,031,800	SUR-VCC	ブランカ　ALL ④
3	ストリートファイターⅡダッシュ	799,700	SUR-VCC	ダルシム　④ ベガまで
[redacted]	ニンジャコマンドー	2,438,650	SUR-AIMI	1コイン　ALL ジョー
5	ニンジャコマンドー	2,411,190	SUR-殺人鬼道場=GIN	1コイン　ALL リュウ残2
6	ニンジャコマンドー	2,402,630	SUR-AIMI	1コイン　ALL レイア
7	コズモギャングザビデオ	15,646,530	ZELDA	1コイン　ALL Sプレイヤー×3
[redacted]	ソニックウイングス	903,400	SUR-AIME	2-4ボス キース
9	ポラックス	3,180,800	DDT連合会幹部	8面
10	タンクフォース	1,009,700	SUR-AIMI	1コインALL

ホワイトハウス[redacted]店 ☆=5

[redacted]6-1-2松本ビル　☎(092)641-9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ(春麗)	1,531,300	WGFC-TAX	ALL(パ)　爪×3
2	ストリートファイターⅡダッシュ(ダルシム)	1,485,000	ヨガ究極奥技とび投げ G.M.C.やちょ	あと130万出る? ALL(パ)　爪×3
3	ストリートファイターⅡダッシュ(サガット)	1,598,200	MLK	ALL(パ)　爪×0
4	ストリートファイターⅡダッシュ(リュウ)	1,571,300	HALFLING	ALL(パ)　爪×1
5	ストリートファイターⅡダッシュ(バルログ)	1,526,200	羊飼の少年? ウーキーとりかい	ALL(パ)　爪×1
6	ストリートファイターⅡダッシュ(ガイル)	1,504,300	金子少佐	ダルシムおとし
7	ウルフファング(Cコース)	940,990	WGFC-Sunday-TAN	ALL [redacted]
8	ソニックウイングス(AJ-37)	1,300,400	WGFC-HRK	ALL(連)
9	ガンフロンティア	1,854,770	DUE	ALL(連)残4 ラストボス12万
10	ナイツオブザラウンド(パーシバル)	477,570	HALFLING	ALL 1up2upなし

PLAY-HOUSEアスカ ☆=3

[redacted]伊万里市浜町五[redacted]　☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ	1,397,200	Mr-KAWASAKI	ALL(ケン)
2	ストリートファイターⅡダッシュ	1,375,400	Mr-FBI	ALL(バルログ)
3	ストリートファイターⅡダッシュ	1,293,600	Mr-AMP	ALL(ガイル)
4	ストリートファイターⅡダッシュ	1,257,600	Mr-FBI	ALL(ベガ)
5	ストリートファイターⅡダッシュ	1,240,000	Mr-FBI	ALL(バイソン)
6	ガンホーキ	358,700	Mr-JOKER	S-4
7	餓狼伝説	635,300	Mr-RKTK	ALL(ジョー)
8	タンクフォース	572,500	Mr-FBI	S-26
9	メタルブラック	196,780	Mr-E-Jr	S-3
10	スラッシュラリー	90ポイント 3′07″56	IPA-MN IPA-MN	ALL(WRC) ALL(パリダカ)

サミーハウス ☆=3

[redacted]市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,398,100	♬けつ蹴りアッパ昇龍拳ビヨビヨよーYS・	ALL　まったく意味なしです
2	ストリートファイターⅡダッシュ(リュウ)	1,325,400	hungry? 弟切らあYS・	ALL　きつねの大盛り420円
3	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,207,600	てけてけてけてけ。chon-えが	ALL　いつものおねがいします
4	ストリートファイターⅡダッシュ(バルログ)	1,002,900	!.!ブロッドトスダータス　Chon-えが	ALL　はいきつねの大盛ね。
5	ストリートファイターⅡダッシュ(ベガ)	999,800	♬あ～あ～ああああああっ。by北の国から	ALL かびのベガ
6	ストリートファイターⅡダッシュ(サガット)	779,900	ハングリー? 弟切らあYS.	ALL 象さんてけてけ
7	ラストリゾート	670,900	やんやかやかやか。丸山生きてるか?	2周ALL 俺は生きてる
[redacted]				
9				
10				

ゲームシティーDADA ☆=4

島根県出雲市天神町70-12　☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ	1,197,400	Z・・・	1コインALL サガット
2	ストリートファイターⅡダッシュ	1,187,000	THEラピタの鬼	1コインALL ベガ
3	ストリートファイターⅡダッシュ	1,145,400	PONちゃん	1コインALL ガイル
[redacted]	ストリートファイターⅡダッシュ	1,171,300	T・I	1コインALL 春麗
5	ソニックウイングス	578,600	三沢のエルボー	日本のやつ使用
6	アクロバットミッション	188,900	Mrシロート	3[redacted]
7	クイズ地球防[redacted]	236,100	セピアの月に眠らされた街	正解率80%
8	コズモギャングザビデオ	9,452,270	某W	(ボ)100万×2 1コイン33面
9	メタルブラック	121,660	パイナップル・パイの午後	こんなもんでしょ
10	雷電	3,756,600	Mr.シロート	青2-3 2万点たりない

ウィルトークタイトー大街道&空港店 ☆=22

[redacted]県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギャラクティックストーム	3,805,950	SUR-殺人カレー研 LEE	ノーマル 15エリア
2	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,399,600	M.T	ALL　ノーマル
3	ストリートファイターⅡダッシュ(ダルシム)	1,210,600	M.T	ALL ボロボロ
4	ラストリゾート	637,300	SUR-富田のバイソン研　R.T(犯)	ALL
5	メタルブラック	539,760	SUR-サンプラ LEE	ALL
6	ゴークス	1,041,760	SUR-やまけんFF本は?　R.T(犯)	ALL　ノーマル 残3
7	ダイナマイトデューク	589,580	SUR-モンチャック研　LEEⅡ	はやくクリアしてね。
8	グラディウスⅡ(入荷しました)		JAMES BROWN HAS SEX	スコア[redacted]
9	ストリートファイターⅡダッシュ	全店対戦台	J.B IS DEAD	天山店は　50インチ対戦台です
10	ウォリアブレード(入荷予定)		WHO THE FUCK IS J.B	

チャレンジバンバン ☆=32

[redacted]県松山市[redacted]4-29　☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヘクシオン(ロング&ワープ)	LINES 1,126 LEVEL 336	明石家たるる♡	1000万+α
2	ガンホーキ	申請待ち	VT250で佐賀ッと	
3	サンダークロスⅡ(2P側(連)付)	6,241,350	ポルシェで豊中アミーゴ	7-3　↓本人談 あ～べはポル/(珍)
4	F-1グランプリ(Bコース)	7′04″700	RGV	A,スズキ 40pts
5	鮫!鮫!鮫!(1Pver(連)付)	10,000,000	HYT	3-8で達成 リバイバル
6	ストリートファイターⅡダッシュ(サガット)	1,646,500	すけ～キッカーK.I(総)	P×23　爪×0 すけ～
7	ストリートファイターⅡダッシュ(ガイル)	1,444,600	R.A	P×22　爪×1
8	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,525,000	M.T J.J絵は?	ALLⓅ　爪×1
9	ストリートファイターⅡダッシュ(リュウ)	1,489,400	Y.H	P×22　爪×1
10	ストリートファイターⅡダッシュ(ダルシム)	1,450,400	M.T	P×23　爪×2 がんばれ(珍)さん!

モンキーハウス[redacted]館 ☆=131

[redacted]福岡市六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ニンジャコマンドー(連)(ジョー・タイガー)	3,568,640	G.M.C.ぱんだ	ALL
2	ニンジャコマンドー(連)(レイア・ドラゴン)	4,339,900	G.M.C.R-1	ALL
3	ニンジャコマンドー(連)(リュー・イーグル)	10,484,480	G.M.C.みやさん	ALL
4	ガンホーキ(連)	1,326,300	G.M.C.みやさん	2-6
5	クイズDNAの反乱	11,906,000	G.M.C.みやさん	ALL　86%
6	G.I.ジョー	2,787	G.M.C.みやさん	ALL ツメ×3
7	ストリートファイターⅡダッシュ(連)(ダルシム)	1,449,900	G.M.C.やちょ	ALL ツメ×3
[redacted]	サボテンボンバーズ	96,743,200	G.M.C.R-1	STAGE=XX
9	ストリートファイターⅡダッシュ(連)(バルログ)	1,493,200	G.M.C.猿家派Ⓗ	ALL ALLパ　ツメ2
10	ドライバーズアイ(スーパーMT)	3′30″851	G.M.C.猿家派Ⓗ	ALL

サブカルチュア ☆=20

福岡[redacted]筑紫野市宮田町581-6[redacted]ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ(ブランカ連なし)	1,709,200	バルログ9は当たり前 これで引退　ACE	ALL　パ 爪×3　D×51
2	ストリートファイターⅡ(ブランカ(連))	1,718,900	サガットがしんだ ACE-RANKO	サガット　1ミス 爪×1　D×48
3	ストリートファイターⅡ(ケン(連))	1,657,700	爪がゲキカタ! 納得いかん!　(文)	ALL　パ 爪×0　D×47
4	ストリートファイターⅡダッシュ(リュウ)	1,458,900	伝説の男　RYU(ケン坊)	ALL　爪×1 サガット　1ミス
5	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,443,400	伝説の男　RYU(ケン坊)	ALL　爪×0 P×22
6	ストリートファイターⅡダッシュ(ブランカ)	1,210,900	関羽二代目	ALL　P×? タルミス　爪×0
7	ストリートファイターⅡダッシュ(ガイル)	1,201,200	SUR-(文)	ALL　P×21 タルミス　爪×0
8	サンダークロスⅡ(ノーマル・ランク3)	8,050,690	インチキすぎる! ROBOCOP　(ま)	2P側使用　連付 8周目　7面
9	ガンホーキ	1,436,900	ひまん ROBOCOP　(ま)	連付 2周目　6面
10	ヘクシオン(ノーマルモード)	3,320,235	ライン部門集計求ム! おやぢ(TAM)	レベル　588 ライン　2165

オキモト

[redacted]県[redacted]市西区[redacted]-15-3　☎(082)292-1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,509,400	ドンマージ・アレキサンド	ALL
2	ストリートファイターⅡダッシュ(リュウ)	1,420,200	RUN-まりあ	ALL
3	ストリートファイターⅡダッシュ(ザンギエフ)	1,470,900	まかさん 次はモンスター2ね!	ALL
4	ストリートファイターⅡダッシュ(ダルシム)	1,344,900	すほう先生またバーニングファイトしてね。	ALL　ダッシュはしなくていいよ
5	ストリートファイターⅡダッシュ(バルログ)	1,243,000	HYPER-あむるくん	ALL
6	ストリートファイターⅡダッシュ(サガット)	1,124,300	T-ARA	ALL
7	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	509,590	すほう先生はバーニングだけやってね!	ファジーサブマリンがでるか!?
[redacted]	ブロクシード((連)付)	362ライン	こんなのあそびにきまってます。	Lv.51　最近の＊＊はつまらん
[redacted]	クラックス	13,476,357	これも当然あそびです	67めん 猫より悪魔★
10			実はあるゲームでTOPねらってます。	何かは教えないよ～ん。(く)

アメニティスペースOZ ☆=26

山口県小[redacted]田市西高泊664-3　☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,474,300	W・W・W	ノーマル　クリア 宇部
2	ストリートファイターⅡダッシュ(ブランカ)	1,374,000	JPN	ノーマル　クリア 宇部
3	ストリートファイターⅡダッシュ(ガイル)	1,439,900	VIK	ノーマル　クリア 宇部
4	ストリートファイターⅡダッシュ(春麗)	1,168,400	達人軍団3号 リー少年だ～!	ノーマル　クリア 南小倉
[redacted]	ストリートファイターⅡダッシュ(ザンギエフ)	1,188,000	青パンマン　あ～んどコッサクゴルビー	ノーマル　クリア 南小倉
6	ソルバルウ	157,830	ぱわふるこあ	ノーマル 宇部
7	ニンジャコマンド(ジョウ)	2,413,070	INU	ノーマル　クリア (連)　小野田
8	ガンホーキ	549,700	シバラク先生	ノーマル　6面 宇部
9	アラビアンファイト(シンドバット)	13,270	VIK	ノーマル　5面 宇部
10	G.I.ジョー	2,580	ぱわふるこう	ノーマル　クリア 宇部

丸久ファミリーランド小郡店

山口県[redacted]郡小郡町矢足　☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ	1,241,000	LEO	ケン　ALL 小月店
2	ストリートファイターⅡダッシュ	1,007,800	CLAMP	リュウ　無敗 ALL
3	ストリートファイターⅡダッシュ	1,136,000	AFP-パイちゃんのどれい★杉杉杉本本本	バルログ ALL
4	ストリートファイターⅡダッシュ	1,110,800	CLAMP	サガット　無敗 ALL
5	サボテンボンバーズ	11,631,000	AFP-るあ。しんちゃん仕事みつかった?	31面 まつおはこくら
6	ダークシールⅡ	?	AFP-じぐ　アルメタックスやーめた。	吟遊詩人　5面 ノーマル設定
7	ダークシールⅡ	?	AFP-じぐ　毎日がスーパープラネット	ナイトでやって5面　むずい
[redacted]	ダークシールⅡ	?	INU対戦でしょうぶだー。ろうら。	女OAの方 ろめん。
9	テトリス	忘れた。	かきょう院スペシャルの村田ちょちょちょ	レベル0 ライン1
10	ソニックウイングス	773,300	じゅんちゃん元気か手紙くれ　byじぐ	2-3　(連)なし 2Pのアメリカ

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

[redacted]県米子市[redacted]町2-52　☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ(バルログ)	1,409,700	ツメ×1 ラピタ店	クリア ノーマル
2	ストリートファイターⅡダッシュ(サガット)	1,402,900	YAM ラピタ店	クリア ノーマル
3	ストリートファイターⅡダッシュ(ケン)	1,340,600	AZH ラピタ店	クリア ノーマル
[redacted]	ナイツオブザラウンド(ランスロット)	479,510	M・O ラピタ店	クリア ノーマル
5	サボテンボンバーズ	22,676,100	YAM ラピタ店	44面 ノーマル
6	ストリートファイターⅡダッシュ	1,078,600	NPC　鳥取の人 ビデオゾーン店	クリア パターン使用
7	ストリートファイターⅡダッシュ	952,600	M・C ゲームゾーンJB店	ノーマル
8	ソニックウイングス	478,600	矢倉 ゲームゾーンJB店	ノーマル
9	ナイトストライカー	34,456,000	AZX ゲームゾーンJB店	ノーマル
10	チェッカーフラグ	265,300	P・H ゲームゾーンJB店	ノーマル

ジョイランドタイトーイン ☆=8

[redacted]松江市西津田町5-1-9　☎(0852)26-6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡダッシュ	1,491,200	ABE′	ケン使用　つめ×1 オールパーフェクト
2	ストリートファイターⅡダッシュ	1,348,800	ABE′	バルログ パーフェクト×20
3	ストリートファイターⅡダッシュ	1,480,300	ABE′	リュウ オールパーフェクト
4	GIジョー	2,343	EEL	1コイン　3-1 3キ
5	マッピー	839,410	ABE3号	69[redacted]
6	ドラゴンバスター	5,830,920	EEL	R79でやめさせられた
7	ストリートファイターⅡダッシュ	1,189,800	ABE′	ザンギエフ
8	ストリートファイターⅡダッシュ	974,100	VTR,CHU(ん)	ダルシム
9	ストリートファイターⅡダッシュ	1,152,100	ABE′	ブランカ
10	パイプドリーム	3,098,420	ABEって奴はもんくたれ	Aコース

てあたりしだいゲームリスト

5月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
魔法[illegible]ガンホーキ	アイレム	8－2	シューティング	5月20日	ハイパワーのミラクルホーキで魔物たちの大掃除！
キングオブザモンスターズ2	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	5月25日	いよいよ上陸！モンスター対エイリアンの最後の戦いが始まる!!
アステリクス	コナミ	8－2	アクション	5月	
ウォーリアーブレード	タイトー	8－2	アクション	5月19日	なつかしのラスタンサーガが[illegible]モニターで蘇る！
リムロッキンバスケットボール	テクモ	8－2	スポーツ	5月11日	NBA公式ルールでリアルな試合[illegible]開。4人[illegible]プレイ可能。
クイズDNAの反乱	テクモ	0－4	クイズ	5月28日	すごろく方式で進むPRG感覚のクイズゲーム。
LD麻雀夜明けのカフェテラス	日[illegible]	KB	麻雀	5月25日	LD麻雀第5弾。今回は桜樹ルイほか20名が登場。

6月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ボンバーマンワールド	アイレム	4－2	アクション	未定	ドッカーンと再登場！脳天揺るがす楽しさバクハツ！
アンダーカバーコップス	アイレム	8－2	アクション	未定	超絶技をぶちかませ！脳ズイ直撃ウルメタルアクション！
ワールドヒーローズ	アルファ[illegible]子	8－3	アクション	未定	たぎる血潮の超人バトル。2P乱入対戦プレイも可能だ！
ブランディア	アルュメ	8－3	アクション	未定	魔法あり、肉体技ありの剣技対戦型アクション。別名機種の続編！
MEIOU	アルュメ	8－2	シューティング	未定	多彩なスクロールあり、変形・合体ありのSFシューティング。
リッフル	アルュメ	4－1	パズル	未定	ブロック崩しの要素あり、パズル要素ありの面クリアクション。
アンドロデュノス	ビスコ／エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	6月15日	2P同時プレイでばしばし進もう。
龍虎の[illegible]	エス・エヌ・ケイ		アクション	7月下旬	106メガゲーム登場！ネオジオの底力ゲームを見よ！
ビューポイント	サミー工業／エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	未定	ヤミツキになることうけあい。不思[illegible]世界の[illegible]!?
バース	カプコン	8－2	シューティング	未定	CPシステム[illegible]19弾。ひさびさ登場のカプコン[illegible]シュー!!
アドベンチャークイズ カプコンワールド2	カプコン	0－4	クイズ	未定	CPシステム第20弾。カプコン人気キャラがクイズで[illegible]に挑戦！
Bラップボーイズ	カネコ	8－2	アクション	未定	
X-メン	コナミ	8－3	アクション	6月下旬	
エアレスキュー	セガ		3Dシミュレーション	未定	
ウォーリーをさがせ！	セガ		アクション	未定	
ゴールデンアックスII	セガ		アクション	未定	
サイレントドラゴン	タイトー	8－3	アクション	未定	
アラビアンマジック	タイトー	8－2	アクション	未定	
リングレイジ	タイトー	8－3	アクション	未定	
ガンボール	データイースト	8－2	アクション	7月	ピンボールのフィーチャーを使ったアクションゲーム。
達人王	東亜プラン	8－2	シューティング	未定	4年前ゲーセンを騒がせた"達人"が今ここに復活する！
フィグゼイド	東亜プラン	8－2	アクション	未定	8人の主人公から[illegible]できる「アウトゾーン」タイプのアクション。
ドギューン!!	東亜プラン	8－3	シューティング	未定	シューティンの面白さは爽快[illegible]だ！
コカ・コーラ スズカエイトアワーズ	ナムコ		ドライブ	6月8日	バイクレーシングゲームの頂点へ。
スーパーワールドスタジアム'92	ナムコ		スポーツ	未定	球団名、選手名が実名になりました。
[illegible]時空[illegible]マクロス	バンプレスト	8－2	シューティング	9月	
ウルトラマン倶楽部 ～戦え！ウルトラマン兄弟!!～	バンプレスト	8－2	アクション	8月	

ゲームキャロット住吉

[illegible]県[illegible]崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ	885,601	[illegible] 誠一郎	中3年生 3人目
2	ストリートファイターIIダッシュ	628,900	小笹 和久	中2年生 4面
3	ソニックウイングス	244,400	安楽 弘輔	よびこお 5面
4	ニンジャコマンド	165,110	松本 美則	高2年生 2面
5	ストリートファイターIIダッシュ	1,278,000	小笹 秀二	中2年生
6	ストリートファイターIIダッシュ	728,000	東 竜也	中2年生 ALL
7	クイズ迷探偵NG	25,800	小林 達彦	長大生
8	ソニックウイングス	259,500	小林 達彦	長大生 4面
9	ストリートファイターIIダッシュ	416,900	森 和明	長大生 工学部 8面
10	ストリートファイターIIダッシュ	682,600	[illegible] 和則	高1年生

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブドラゴンズ	2,510,700	BYあっくん	ALL ウイザード
2	闘神ブレイザーズ	51,870	Mr.FJI	R3のボス
3	[illegible]狼伝説	208,800	KEN	アンディー
4	キャプテンコマンドー	212,950	Mr.FJI 結構楽勝	ジェネティー
5	コズモギャングザビデオ	16,888,470	鎌田むき身	ALL 3ミス
[illegible]	サボテンボンバーズ	36,437,200	Mr.FJI	ステージ60
7	ストリートファイターIIダッシュ	892,700 1,173,400	KEN Mr.FJI	ベガ P6 D3 リュウ
8	ストリートファイターIIダッシュ	1,190,400 1,221,600	Mr.FJI EGS	サガット ブランカ
9	ストリートファイターIIダッシュ	1,240,500 1,030,400	AKD(モモ) Mr.FJI	バルログ (ザンギエフ)
10	ダークシールII	308,100	byあっくん	ステージ5 たぶんバード

神宮前キャロットハウス ☆=5

[illegible]市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,489,200	悪魔に劣る鬼畜戦士 RANCE	ALL
2	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	1,361,100	MGF-Zin	ALL ツメ×3 P×21 B×3
3	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)	1,276,400	NAKARIN	ALL ツメ×1 P×18 B×3
4	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)	1,262,200	ILT	ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,249,300	MFG-IKE	ALL
6	ストリートファイターIIダッシュ(ダルシム)	1,191,000	MFG-KOB	ALL
7	ストリートファイターIIダッシュ(サガット)	1,073,200	本家㊅ハム	ALL
8	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)	1,006,800	MGF-Y.K	ALL
9	ニンジャコマンドー(レイア・ドラゴン)	3,491,220	MGF-Zin	ALL [illegible]
10	ニンジャコマンドー(ジョー・タイガー)	4,394,150	本家鬼畜RANCE	3面 連(無)

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

[illegible]県延岡市[illegible]町3-110[illegible]ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギャロップ	869,620	URD	2-D 9'20"00
2	アラビアンファイト	20,220	XYZ	1C 9面ラマーヤ
3	コットン	1,105,190	(低)	S×4 ノーミソ まだまだちゃー！
4	タンブルポップ	1,098,400	ほしの少年	1C ALL
5	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,193,100	ほしの少年(延岡)	P×17
6	ストリートファイターIIダッシュ(ベガ)	933,600	NEI	
7	ストリートファイターIIダッシュ(ケン)	1,067,000	ぶんじ(宮崎)	
8	ストリートファイターIIダッシュ(春麗)	1,209,800	NEI	
9	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)	1,458,800	[illegible]	
10	ストリートファイターIIダッシュ(バイソン)	872,200	ラフォール	

ゲームピアチャンス国分店 ☆=7

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIIダッシュ(リュウ)(ケン)	1,478,200 1,342,500	GOE MAHARAPAR	1CALL ダルシム1ミス 1CALL P×?
2	ストリートファイターIIダッシュ(E・本田)([illegible])	873,500 1,179,700	稼ぐのつらいっす、YAS とりあえずSPLASH-ZON	1CALL 1CALL
3	ストリートファイターIIダッシュ(ブランカ)(ザンギエフ)	1,021,400 1,098,500	CYBER-YAS たけちゃんマン	1CALL 1CALL
4	ストリートファイターIIダッシュ(ガイル)(ダルシム)	1,222,100 1,026,700	MAHARAPAR SPLASH-[illegible]ともこ	1CALL P×? 1CALL P×?
5	ストリートファイターIIダッシュ(M・バイソン)(サガット)	936,400 1,542,900	GOE GOE君に感謝!!CYBER-YAS	1CALL 1CALL
[illegible]	ストリートファイターIIダッシュ(バルログ)(ベガ)	1,154,400 933,300	何とか TAC-MTF NAHARAPAR	1CALL 1CALL
7	コズモギャングザビデオ	1P)14,758,900 2P)15,351,530	やっとクリアだ!SPLASH-RIP YAS&GOE	1CALL 1C33st
[illegible]	グラディウス(4-F) ガンフロンティア(連)付	8,850,800 1,696,010	G.W.帰省記念のDVE これ以上はつらい!DVE	11-8 大バカ ALL残2(か)×12
9	ソニックウイングス(AJ-37) スノーブラザーズ	1,043,400 1,825,810	MAHARAPAR SPLASH-RKN	2-6ボスAJ-37 ALL 残2
10	スターブレード(連)なし ウルフファング(Cコース)	1,427,900 814,500	DVE君 ガンフロやってる 夏休み待ってるよ～、RIP	1CALL 月光 ALL

ゲーメスト
9月号
No.76

次号は7月30日発売!!
日本の夏、ダッシュの夏！

汗だくニューゲーム大量上陸！X−MEN、龍虎の剣
ハイパー攻略　達人王、アンダーカバーコップス
新連載！佐竹雅昭の格闘人生相談　この夏最大の濃密本530円！

論 業務用と家庭用

今回は、業務用ゲーム（ゲームセンターのゲームなど）と家庭用のゲームについての関係について論じたいと思います。

ゲームメーカーは、規模の大小に関係なくほとんどのメーカーが業務用ゲームだけではなく、家庭用ゲームも製作しています。またメーカーによっては、ロケーション（ゲームセンター、テーマパークなど）の割合が非常に大きい場合もあります。

業務用は王道

しかし、総合的なゲームメーカーであるなら、業務用のゲーム部門は力を入れるべきではないかと思っています。業務用ゲームは、ゲームメーカーとしてのかなめになる部門ではないでしょうか。家庭用のゲーム部門のためにも、業務用のゲームが好調であることは重要だと思います。

ここで、業務用と家庭用の関係について私なりに振り返ってみましょう。

家庭用のハードといえば、何といってもファミコンですが、ファミコンが大ヒットしたのはご存じの通り。当たった理由はいくつかあります。その中で、当時の業務用にあまり遜色ないハードであったことも大きな理由でしょう。

そのため、初期には業務用のヒットゲームの移植が比較的多くありました。

しかし、そのあと、徐々にアーケードの技術力が進歩していくに従って、家庭用ハードと業務用ハードの差は大きなものとなっていきます。

ここが分かれ目

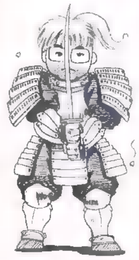
この差が大きくなったとき、家庭用ゲームと業務用ゲームの形態が変化していきます。業務用は新しいハードの能力を生かし、ゲームの新たな形態を生み出していきます。一方、家庭用はまた別の方向へと進歩し、家庭的ならではの形態（RPGなど）へと変化していきます。

しかしそのうち、家庭用ハードもモデルチェンジを迫られます。そのとき、このハードのギャップは突然埋められることになります。再び業務用のゲームの移植が多くなるわけです。

このとき、業務用のゲームに力を入れ続けてきたメーカーと、そうでないメーカーとでは大きな差が出てきてしまうでしょう。新しい技術の使いこなし方や、ユーザーの好みに対応するのが業務用を続けていたメーカーより厳しいからです。

常に進歩に対応して変われる業務用と、一定のハードを長期間使わなければならない家庭用との関係は当分変化しないでしょう。今後も同じループを繰り返すことでしょう。家庭用ゲームのことを考えても、業務用ゲームのヒットは大きな財産となるはずです。

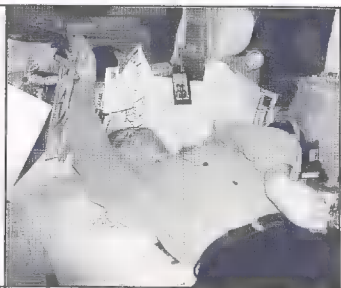
（ぜんじ）



●先月号で「ミキ丸」は〝9月号終了〟といいつつ、すでに終了してたりして。長い間、応援ありがとう。当選者の人には順に賞品を送るので待っててね。

それにしても先月号のマンガは我ながら凄かった。「餓」の字を誤字にしてウケをとろうなんてシラフじゃ考えつかないっすよ。ハハ〜ん?ということは…。

冗談はさておき最近、本気でマンガづいているので何か行動をおこすかもしれない私の近況です。（みんく・いるか）



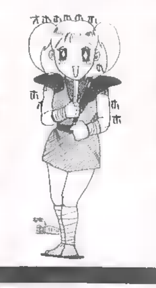
●ただでさえ暑くて狂い死にしそうなこの時期に、連続増刊発刊計画が…。資料（ゴミも含む）の海を泳ぐ編集部員にキラめく夏はくるのか……。



■ついにマンセルの連勝も5でストップしましたね。パトレーゼどうしたァ〜…。

実は、そんな悠長なこと言ってるヒマはなかったりする。本誌7月末発売号とストIIダッシュ増刊と同時進行。一昨年の締め切り地獄よ再び！って…。

そうそう、最近の私の記事中の図およびイラストなどは私がかいたものではありませんので念のため。ダッシュCPUは全キャラクリアできました。（そのうちケンのエンディング…FRS−N,O）



■なぜだか最近やたらめったらに夜が楽しみな気がしてしょうがないなあ、などと困ってみたりしていたのだが、ただ単にTVの深夜番組が面白いというだけのことだったのだ。そのひとつがフジの「皆殺しの数学」。内容のほうも申し分ないのだが、音楽を含めた演出のテンションの高さは尋常ではない（全然安直じゃねえか！などとのたまう奴もいるので単に趣味の問題かもしれないが）。

（ハイコストパフォーマンス人間馬田）



■今月の常識一言。前略には草々、拝啓には敬具と起首と結語は対応があります。

☆いよいよ夏が近づいてきました。みんなは今年の夏はこれを果たす、なんて目標を立てているかな?

☆人間、惰性でも生きられるけど、今というときは2度と取り戻せない。今すべきことは、今やっとかないと、後で取り戻そうとしても、犠牲が出ちゃうもんだよ。

☆………ありきたりだね、ごめん。

（──人生相談受付中──APAPA）



■静岡のアップル流通店では実になさけないプレイをしてしまい、懺悔。寝ぼけていたようだけど、これは完全な言い訳ですね（苦）。

そうそう、オレンジハウスのK・K工藤君、ウルフファング攻略ではずいぶんとお世話になりました。感謝感謝。

…とですねェ、なんで私の使うキャラは嫌われるんでしょーか!? IIのガイルといい、II'のベガといい…。格好いいから使ってるだけなのに〜。（KAL）

GAMEST ゲーメスト 8月号

■平成4年8月1日発行　第7巻8号通巻75号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤 [illegible]
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話 03（3293）9321
販売部 03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　山河悠理　C・C 栗原桃郎
じーぶー　N・O　ずるずる　T・J　APAPA
YOU・A　塩原利康　C・LAN　いなりん
古[illegible]美一　植村伴北　藤原ひさし　えび
もも　みんく・いるか　かる　TWL-DON
RIK君　SHO太郎侍　渡辺裕美子　内山利栄
猿渡雅史　遊佐孝之　佐藤孔建　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ

待ってー、もうひとこと

ダッシュ増刊、九州・中国地方㋘屋宅配便、AMショー、ダッシュ全国大会、もう一つ秘密裏に進行中の増刊（来月発表）ともう、置手紙して旅にでも出たくなるようなメニューでんな。

O・K、エブリバディ。チョロイもんなんだよ。こんなのは。みんな働けよな!!

というわけで読者のみなさま、みんながんばりますので応援よろしくお願いします。

（ジャン・ポール・サトウ）

表紙の裏をとれ

友人がスーファミを持っているのでバトルブレイズの対戦をかましている今日このごろ。犬がいい。

学校も4年になると、近くの人たちの動向も少々気になる。まともに就職を考えているやつ、考えてないやつ。マンガ家になると言い投稿作を描くやつ。かくいう私は何も考えていない。

そのうち何とかなるだろう。■りだけど。　藤原ひさし

頑張ったぜコーナー

ゲーメスト 発表
マスコット・キャラクター大賞

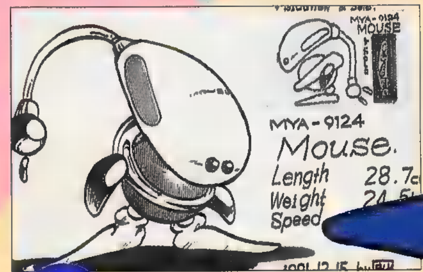




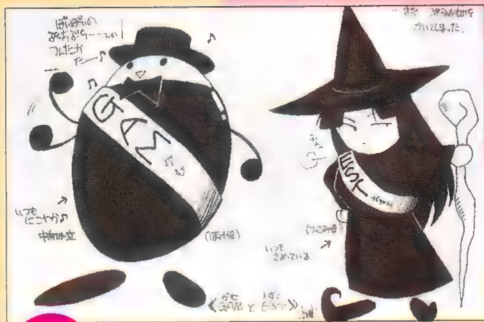
いつもにこやか。手足も体も、伸縮自在。名前を付けてね。

これが決定稿だ!!

ちょっと生意気な女のコかな。「名前を募集中だ!!名前がないぞ」係まで、よろしく。



2位 157票 KURONEKOまあや君
☆接戦でした。残念!!



大賞 188票 兵庫県 ラジ関11Fの原田将司たん君
☆栄光の10万円はキミの手に。おめでとー!



3位 136票 神奈川県 ライテストスター君
☆熱いラブコールが多かったんですけどね。



大賞のイラストを基にイラストレーターさんと打ち合わせ。何回も描きなおしてもらって、こうなりました。

えー、集計の結果、ゲーメストマスコットキャラは、ラジ関11Fの原田将司たん君のキャラを元に左の2人(?)に決定しました。応募してくれたみなさん、投票してくれたみなさん、どうもありがとう。

大賞には10万円、2位・3位と各賞には記念品を、大賞受賞作に投票してくれた人の中から5名様にはキャラクター入りのNEWバインダーをお送りします。



◀大賞受賞のラジ関君。▼受賞の感想もお願いしま〜す。

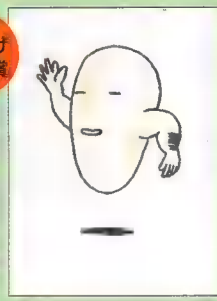
…何でもやってみるもんですね。たった10分でも…。
投票してくださった方々と編集部様、大変ありがとうございました。…あついですよ。



石井せんじ賞 茨城県 KIRIN君
☆「ぜんじさん、個人的にはどれがいい?」「……これ」というわけです。



アイデア賞 徳島県 立本あかりさん
☆この目、この口元、このアイデア。うーん残念!!

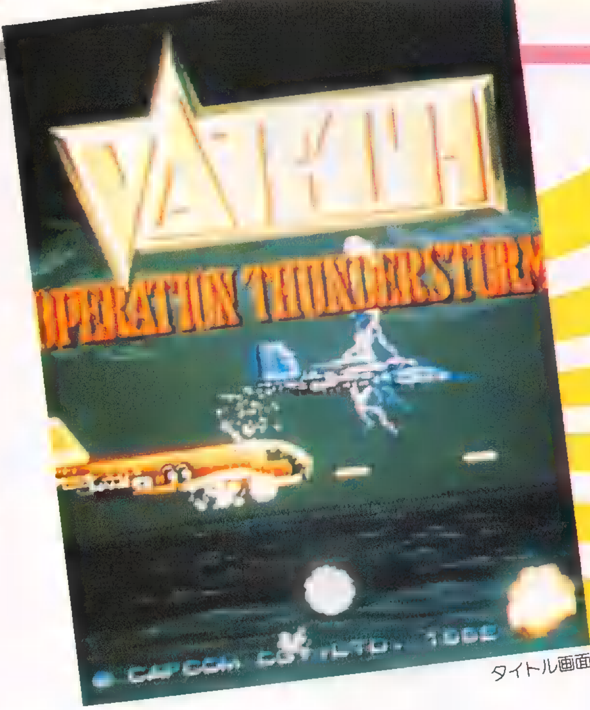


何かあげたいで賞 北海道 橋本豊生君
☆これには、何かあげたいよねえ、というわけで。

ここでマスコット・キャラへのご意見をちょっとご紹介。
「コーナーごとにマスコットをつけませんか?1つ選んだらあとはナシっていうんじゃあまりにももったいない!!」
神奈川県 上村治稔君
☆別に他はナシじゃないよ。コンブバもこばびーもいるしね。また何か募集するかもしれないから、その時もよろしくね。
「(受賞作は)キャラにぼけ役、つっこみ役と『性格』を持たせており、その点を高く評価したい」福岡県 松田春彦君
☆決定キャラには、まだ名前もはっきりした性格もつけていません。みんなで動かしてやってほしいのです。

受賞作に投票してくれた人の中から抽選で左記の5名様にNEWバインダーをプレゼントします。使い心地なんかもおしえてね。

NEWバインダープレゼント
静岡県 うーろん☆KAZ君
熊本県 サガットに栄光あれ君
兵庫月 カミなりにうたれると君
福岡県 佐賀っと君
東京都 鶴田啓太君



タイトル画面

CPシステム第19弾、使いこなせ!驚異の超兵器!!

バース

オペレーションサンダーストーム

©カプコン

カプコン久びさの縦スクロールシューティングゲーム。ボンバーシステムをカプコンが料理するとこうなる!!

NEW GAME WASSHOI

ニューゲームワッショイ

バース／ウォーリーをさがせ！／ウルトラマン倶楽部／ゴールデンアックス2／セイブカップサッカー／コカ・コーラスズカ8アワーズ／プランディア／アステリクス／アンダーカバーコップス／ボンバーマンワールド／メジャータイトル2

全30面の長大なシューティングゲーム

1941以来の沈黙を破ってカプコンから縦スクロールシューティングゲームが登場する。その名も「バース」、近未来が舞台だ。なんと全30ステージ、道は長い。

まわせ、まわせ、まわせえ〜

聞いてビックリ、このゲームはボンバーを自家発電で溜めることができる。ボンバーが3つ以下の場合、四角いゲージが現れ、時間で溜まっていく。このスピードは異常に遅いがレバーをぐるぐる回すことによって溜める時間を短縮することができる。またボンバーはサブウェポンの種類によって形態が異なる。

ファジーとフロント、敵弾を消せ

ポッドシステムには、自機の周辺をオートで回転して敵弾を防ぐファジーポッドと正面に固定したままのフロントポッドの2種類がある。一応、ファジーポッドは初心者向き。フロントポッドは正面の攻撃に絶対的な威力がある。カプコンの広報のかたは「ここだけの話、フロントのほうが使えますよ」、開発のかたは「ファジーでクリアするのが通でしょう」とのことです。ちなみに一部の攻撃（レーザー、炎など）や敵の体当たりは通り抜けてしまう。

この便利なポッドを装着するには、サブウェポンを取らなくてはならない。

メインショット

●マシンガン
初めから装備しているショット。フルオートで連射してくれる。

●ワイドショット
水色のワイドショット。全武器中、最も幅が広いが威力はやや低め。

●レーザー
貫通力のある強力なレーザー。威力は抜群。

ポッド攻撃

ポッドを装備するにはこれらのアイテムを取ればいい。

●ホーミングミサイル
敵を自動追尾するミサイル。使い勝手はいいが威力が弱い。

●ミサイル
直進型ミサイル。レベルが上がると3WAYに広がる。

●ニュークリア
飛距離はないが、弾幕で爆烈し、ダメージを与える。

※4段階

その他

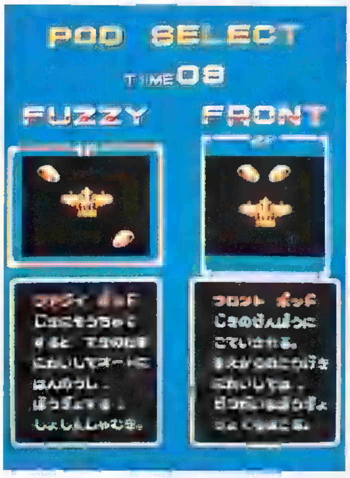
取るとスコアになるもの

○チェッカーフラッグ
○ヘルメット
○車（F−3000）
○ロケット発射台
○ストリートファイターIIのリュウ（出現時に「昇龍拳！」とさけぶ。昇龍拳の上昇中と下降中で得点がちがう）
○モビちゃん
メガクラッシュの効果がある。ザコならほぼ一蹴できる。

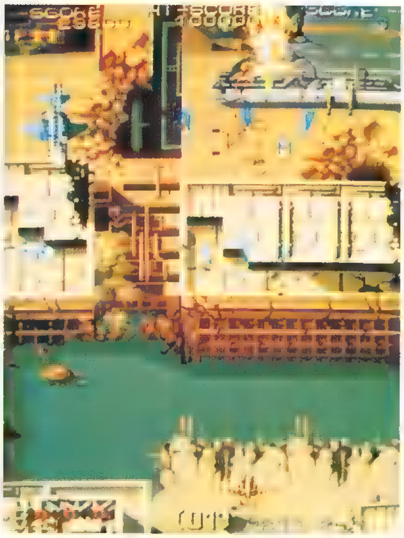
来月から攻略開始!

この号が出るころはもう発売されているはずなので、見かけたらぜひプレイしてみてほしい。マニアがよろこびそうな隠しボーナスも存在するので、その辺を含めた話や攻略は来月からさっそく始めるぞ。

（FRSI・N・O）



左がファジー、右がフロントポッド

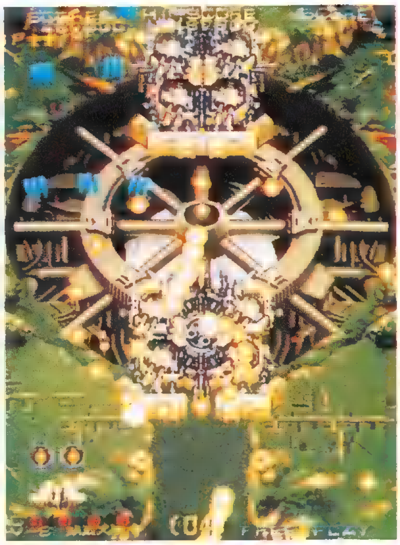

Mを取ると自機にポッドが装着される。

NEW GAME WASSHOI



左下に注目。こういうときにはレバーを回してボンバーを溜めるのだ!!

このくらいはこのゲームでは中ボスクラスと言えましょう…。

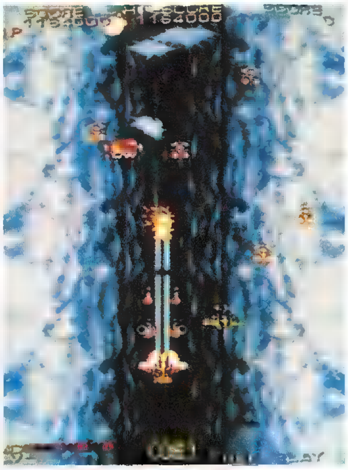


な、なぜこんな所にリュウが…!? ちょっとインタビューしてみましょう。「昇龍拳を破られぬ限りお前に勝ち目はない」。あ、いえ、そういう問題じゃなくて…。



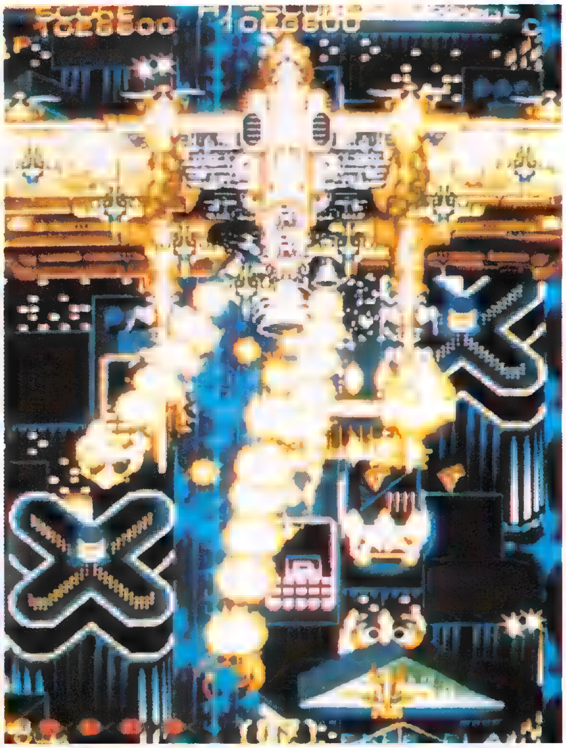
残骸砲台地帯。コアを壊せば誘爆する。

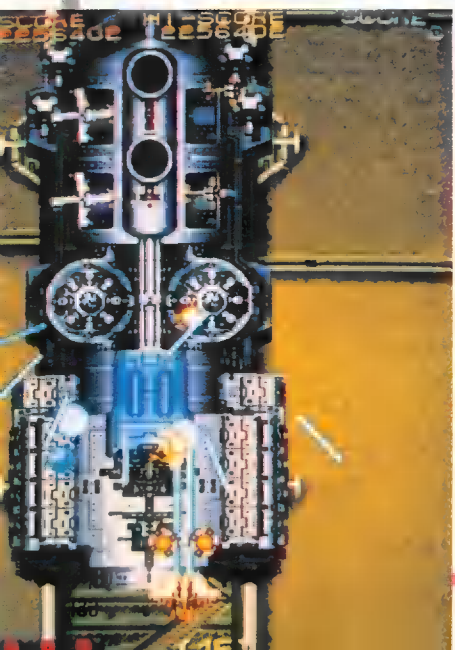




硬いといえば浮遊機雷。連続で壊すと点が高い。

ポッドで弾を消しつつ連射! 硬いゾ…。



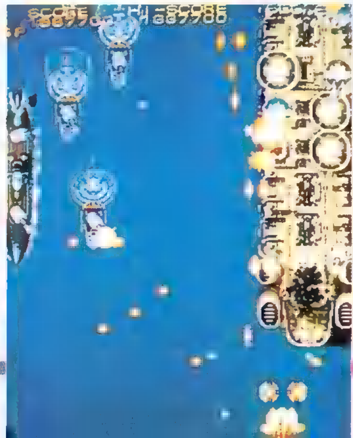


列車砲面。レーザー系はポッドで防げない。

X字型空母。ポッドで防げる弾と防げない弾の見極めが重要だ。



こういう場所って下から小型艇が…。



アメリカの絵本から ビデオゲームが飛び出した!

ウォーリーをさがせ!

Where's Wally?
©Martin Handford 1992

熱いゲームがセガから発売される。トラックボールと君の目だけが頼りなのだ。

大人も子供もみんなが夢中!

ウォーリーをさがせ!はアメリカの子供向けの絵本が日本で約1年前にヒットしたものだ。タウンページのCMなんかでみたことのある人も多いんじゃないかな?

絵本自体は各ページに隠れて(?)いるウォーリーを探すものなんだけど、実は探している間に見かける多数のキャラクターのアクションもおもしろいのだ(でも、ゲーム中には見とれていちゃだめだよー)。

シンプル操作がうれしいね

操作方法は最近では見かけなくなったトラックボール(SDI以来かな?)と1ボタン。画面内のどこかにいるウォーリーを探してボタンを押すだけなのだ。

ただし、こちらは絵本ではなくビデオゲーム。ウォーリーだって逃げ回ったり隠れたりするんだ。

ボーナス面もだてじゃない

このゲームは通常面のほかにもステージがある。

まず間違い探しのステージ。一定時間内に切り替え画面の間違いを見つけよう。一瞬だけ現れる画面をよーく見てね。

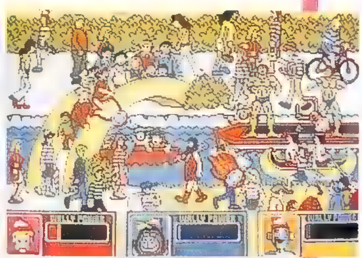
ボーナステージは巨人をくすぐる連射ゲームや握力競争、スロットマシンでの絵合わせなどの様々なイベントが用意されている。

最後に細かい設定紹介

★3人同時プレイ可能
★お手つきすると一定時間、操作不能
★タイム制で時間内にウォーリーを見つけられないとゲームオーバー
★初心者にも安心!間違い探しの答えも表示。

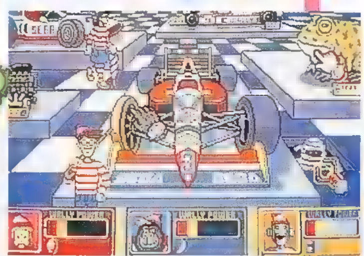
(水島屋T.J)





絵を見てるだけで楽しいぞ。ウォーリーがいた。





ヘイ!僕といっしょにドライブしないか?



俺の足を洗えといっているわけではないのです。

バンプレストアーケードゲーム第3弾 7月に登場だ!

ウルトラマン倶楽部 ～戦え!ウルトラマン兄弟!!～

懐かしのキャラが帰ってきた!
君もシュワッチ!!

by水島屋T.J.

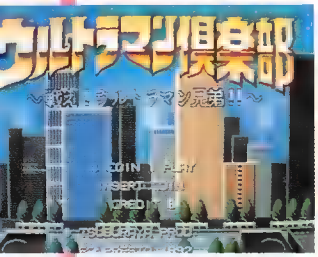
デモ画面を見る…誰もが知っているウルトラマンだ。あ、あれ?小さくなってディフォルメキャラに!そう、このゲームは第1弾の「ウルトラマン」と対をなすSDキャラ総出演のゲームなのだ!

ビデオゲームでシュワッチ!!

まずゲームのルールの説明から。といってもいたってシンプルでウルトラ兄弟を8人の中から選択し、画面内の怪獣たちをすべて画面外にはじきだして宇宙の平和を守りぬくのが目的だ。

選択できるキャラクターは以下の通り。

●ウルトラマン
●ウルトラセブン
■帰ってきたウルトラマン(ジャック)
■ウルトラマンエース
■ウルトラマンタロウ
■ウルトラマンレオ
■ウルトラマン80
■ウルトラマングレート



シュワッチ!

操作は簡単、アイテムを覚えよう

プレイしていて注意すべき点は4方向にしか撃てない通常光線と2ボタン同時押しによるウルトラバリア、それと一定量以上のパワーが必要な必殺技の3点。これだけ覚えておけば自由自在にプレイできるはずだ。

覚えてほしいのはむしろアイテムのほうで大別して4種類ある。順に紹介していこう。

■体力回復アイテム
小さいハートが1つ分、大きいハートが全快するぞ。

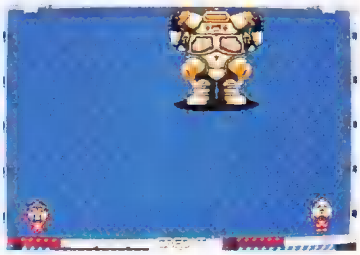
■必殺技パワー回復アイテム
Ⓟコインが1つ分、Ⓤコイン(ウルトラコイン)が5つ分増えるぞ。ウルトラマンの種類によって使うパワー数が違うので注意しよう。

■1UPアイテム
ウルトラマンが1人追加されるありがたいアイテムだ。

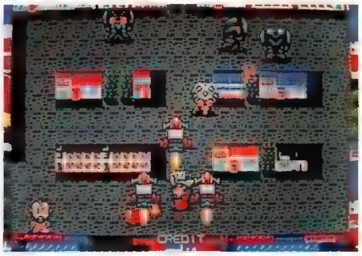
■マークアイテム
8種類あり、同マークを3回続けて取ると地球防衛軍が助けに来てくれるぞ。



ウォ～リャ～



でぇ～い!



トウッ!

派手なアクションで打ちのめせ!

ゴールデンアックス デスアダーの復讐

あのゴールデンアックスがパワーアップして帰ってきたのだ!

アクションに味がある

ただ単に剣をふるだけのグラフィックでは、プレイヤーも面白くない!派手さがないと気持ちものらないよね。

すべてが大技に見えるようなアクションなのが気持ちよかったゴールデンアックス、その続編がでるのだ!

さらにパワーアップ!

基本的に前作を引き継いだシステムなので、前作をプレイされた方は(といっても、かなり昔かな)比較的楽にできると思う。

キャラクターによって大技も違うので、遊び方は無限大、そして一番楽しい、生き物に乗れる(操れる)のを忘れてはならない。

とにかくハードの進歩により、各所がパワーアップ、特にビジュアルだね。見てもらえばわかるが、とってもきれい。さらに岩は岩、箱は箱、水は水って感じで、一層実物に近づいたようだ。

投げ関係はないが、剣でモンスターたちをぶった切っていく爽快感は最高だぞ!

(するする)



滝が半透明で向こうが見える、いいすねぇ。



バシーン!グサッ!力強いアクションだ。



おわーっ!サソリに(でっかいぜ)乗れるのだ!こわい!

ブラックマークを残せ!

Coca-Cola Suzuka 8 hours

©(株)ナムコ

鈴鹿8耐といえば日本のバイクレースの最高峰！次つぎに変わる風景が、プレイヤーを引き込んでいくぞ！

どうせならデラックスタイプ！

このゲームは、通信機能付きで、バイクレース「鈴鹿8耐」をゲーム化したもの。

レースは4周と短いものだが、8時間という長時間にわたるレースを、この4周で表現してくれるのだ、すごい！

通信というわけだから、2人以上で楽しめる。このゲームの場合、8人まで可能だ。

筐体は基本的に1種類だが、デラックスタイプには、プレイヤー用以外のモニターがあり、プレイヤーとは違う視点から見たり、レースの情報を知ったりすることができる。ギャラリーにも親切なのだ。

操作は簡単だぞ！

操作は、まずバイク型の筐体にまたがり、前方に見えるハンドルをつかみ、右手にあるアクセルとブレーキによりマシンを動かすのだ。

シフト系はないので、アクセルを手前にまわせば加速するぞ！



これがデラックスタイプだ！ギャラリーも楽しめるのだ。



4人の通信ではこんな感じ。熱いバトルができるぞ！

世界の強豪を倒し"この世"で最強のチームになるのだ!

セイブカップサッカー

©セイブ開発

操作性、とっつきやすさなどを重視して作られた"さわやか"な感じのするゲームなのです

KAL

初プレイでもすんなり遊べる

そう、インストラクションカード（操作説明の紙）を見ずにいきなりプレイしても、なんなくプレイできるんですよ、このゲーム。

まず、なんといっても操作性がいいのが好感もてますね。やっててまどろっこしくないっていうか、重くないんですよ。その上で、変に複雑な操作法などしなくても勝ち進めるから、初プレイ後の心境がさわやかなんですね。

でもそれだけじゃないんです。基本的な操作以外にも、ちょっとした特殊操作でダイナミックな連続技や必殺シュートなんかも放てたりします。

対戦プレイで速攻シュートを決めたりなんかしたら、もうあなたはヒーローでしょう。

操作説明

基本的なことは、もうやれば分かるって感じです。

レバーでボールに近い選手を操り、2つあるボタンの一方がシュート、残りがパス。ボールを持っていない時にシュートボタンでスライディング、パスボタンでトラップ。

その他に、B（パス）ボタンを押してすぐにA（シュート）ボタンを押すと跳び蹴りが出るし、Aボタンを押しながらパスを受けると速攻シュート、Aボタンを押し続け、そのままレバーを入れればテクニカルシュートが出せます。ショートパスはBボタンを一瞬だけ押すとOKです。



けっこー緊張するP・K

発売は6月中

これは実にいい出来のゲームなので、見かけたらとりあえずプレイしてみましょう。

ここで説明したほかにも、ダイナマイトシュートやPK戦などもありますよ。



横っとびが熱い!!



取り込みまで熱いゾ！

「コナミ」アクションゲームシリーズ最新作!!

アステリクス

©コナミ

ローマ時代のヒーロー、「アステリクス」が繰り広げる冒険活劇！君が使うのは主人公のアステリクス？それとも大親友のオベリクス？

楽しい冒険はまず操作方法から

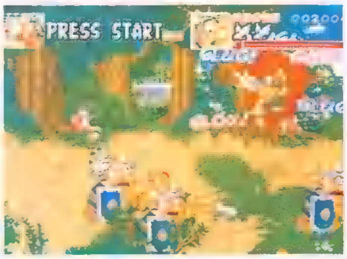
この手のアクションゲームは何といっても操作が命！マスターしてローマ軍をぶちのめしてやろう。

その1：8方向レバー

アステリクスやオベリクスを自由に移動させるレバーだ。同じ方向に2回倒すとダッシュすることができるぞ。このダッシュとジャンプ、アタックの併用だってもちろん可能だ。

その2：アタックボタン

敵を攻撃するのに使うボタンだ。押し続けてから離すと強力なパンチを出せたり、倒れている敵に近づいて押すとつかみ上げたりもしちゃうのだ（このときに入力されているレバーの方向によっていろんな攻撃もできちゃうんだな～）。



アイテムを取って敵を一掃だ！



海に落ちるとサメのエサになっちゃうよ。

その3：ジャンプボタン

ジャンプといっても使い方は1つじゃない。ステージ途中に出現するつたにつかまったりするほかに、ジャンプ→アタックとすばやく操作すれば跳び蹴りなどになってしまうのだ。（T・J）



ボーナス面はタイミングとボタン連打だ。

その剣をもって再び栄光を取り戻すのだ！

ブランディア

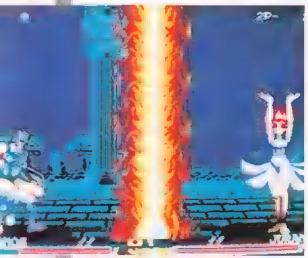
©アルュメ

6人のキャラがそれぞれ違う特色を持ち、対戦でも対CPU戦でもこれまでの対戦型ゲームのように一筋縄ではいかないぞ。

シンプルで奥の深い操作系

8方向レバーと3ボタンで操作。3つのボタンは上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃に分かれており、レバーでジャンプ、しゃがみなどを実行することによって、さらに違う個所を狙い、違う技を繰り出す。ガードはレバーを後ろへ引くことでなされる。また、バックジャンプ中なら空中でもガード可能。

以上の操作系で実に様々な行動を取らせることができるのだが、キャラによる技の違いがだいぶあるので、自分にあったキャラを見つけること、それがこのゲーム攻略への第一歩といえる。


魔法使いジュラーンの火柱だ！

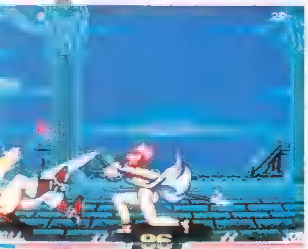
多種多様な攻撃パターン

基本的な攻撃は全員同じで、武器による攻撃、手や足による打撃攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃となっており、すべて間合いやレバーとボタンの組み合わせ、溜めなどによって使い分けることができる。

また、ギャラによって打撃系が得意とか、魔法攻撃が強く種類も多いといった差があるので、バリエーション豊かな戦いが可能だ。

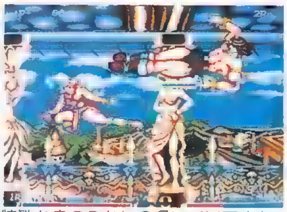
これらの攻撃バリエーションの多さにはきちんと意味があり、武器攻撃は盾や鎧で防がれるとダメージをあたえることができないが打撃系には強く（手足と武器がかち合ったところを想像してくれたまえ）リーチもあり、逆に打撃系は鎧で防ぐことができない。魔法攻撃は両方より強いが、溜め時間が必要であったり操作が難しかったりする。

この3すくみのバランスが奥を深くしているのだ。


魔法使いでも特殊攻撃は強力。

CPU戦も熱い！

このゲームのCPUには、「学習機能」が搭載されているために、ワンパターンな攻撃は効かなくなっている。なかなか強いので、対CPUでも熱くなれるか!?（KAL）


特殊な身のこなしの多いイリアナと、怪力マクギルの打撃対決！


打撃攻撃は鎧では防げない。が、今のイリアナは全裸も同然なので関係ないか。


ナイト・ディオクレスの特殊攻撃。盾や鎧でもこれは防ぎきれない。

アイレムでGO!!

愛にあふれたレム睡眠!!
世の中これでバッチリだね!!

GALLERY アンダーカバーコップスギャラリー

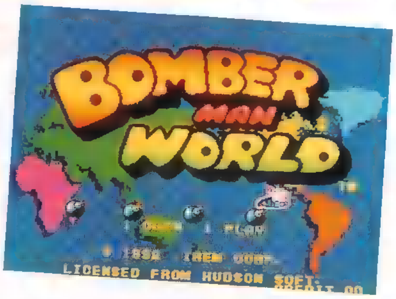


このサービス満点の誌面!!
アイレム・ファンよ!!
流せ!!随喜の涙を!

世界を舞台にボンバーマン兄弟が大活躍!

BOMBER MAN WORLD

世界各地のクーデターを鎮めるために、今度は世界中をまわるのだ!



▼▼モンスターがパワーアップ

またもキングボンバーが悪さを始め、ロボットたちが暴れだしたのだ! 今度はなんと国連ビルを乗っとり、そこから指令を出し、世界各地のロボット軍団をくるわせたのだ! ボンバーマン兄弟は、世界各地で起きているクーデターを鎮めるための戦いにでるのであった……。

▼▼操作&ITEMS

操作は、前作と変わらず。4方向レバーと爆弾セットボタン&リモコン爆弾爆破ボタンである。

さてこのゲームの命といえるアイテムだが、新しいものも加わったぞ!

- 爆弾数UP
- 火力UP
- 快速シューズ
- 無敵アイテム
- リモコン爆弾
- 1UP
- ドクロ

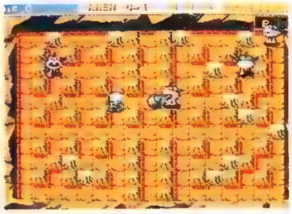
  対戦ゲームにしかでない謎のアイテム?
- 爆弾数MAX

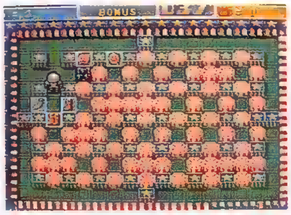


キーン!世界中をとびまわるのだ!

●スピードMAX
●分裂爆弾（NEW！）
爆風が分裂、壁にあたると分かれる。
●超無敵（NEW！）
敵を体当たりで倒せ！
●タイムストップ（NEW！）
多い日も安心。時間延長。


超ーっ無敵状態で突ーっ込むー！


ペロリ!!なんと爆弾を食ってるー！この後が大変なのだ！

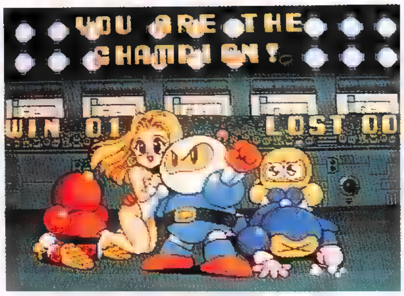


ボーナスステージーとにかく爆弾をセットしてアイテムを取ろう！

あとーラウンド中にBONUSを集めるとボスステージ前にボーナスステージに入れるぞ！
得点アイテムもバリバリとってスコアアップ！
4人まで同時プレイが可能、友達をまき込んでしまおう。



これが対戦モードだ！CPU相手だと、じっとしてると2人はいなくなるぞ！



オレの勝ちーっ！ダーッ!!



ドゲゲーン！ 負けた……。

新しいゲームシステムを導入して登場！

MAJOR TITLE2

4人同時や、ストロークプレイ、マッチプレイに加え、「2」ではスキンズゲームがプラス。なんとコースも2つから選べるようになった。

▼▼コースが選べる！

前作は、1コースのみでのプレイだったが、メジャータイトル2になって、アメリカンコースか、ヨーロピアンコースのどちらかを選べるようになった。倍、楽しめるのだ。

これに、4タイプあるプレイヤーを選ぶことにより、より変化のあるプレイが可能になった。

スコアも保存がきくようになったので、自分のいいスコアが残るという楽しみもできたぞ！

▼▼ニューモード導入！

普段のプレイであるストロークプレイ、あまり行わないが、1対1で戦うマッチプレイに加え、新しく「スキンズゲーム」ができた。

このゲームは、1ホールごとに賞金がかかっていて、そのホールを取ると獲得できる。単独トップがいないときは、次のホールに持ち越される。

結果的に賞金が多いプレイヤーが勝ちとなるというものだ。

操作系は前作と変わらず、レバーでモードセレクトをし、CLUB選択、方向決定、STANCE決定、POWER決定、マッチプレイ時のギブアップ決定をする。

ボタンでは、上下に振れるカーソルをとめる。ど真ん中はあのパワーショットとなる。

ゲームはRESTホール制で、1ホールプレイごとに残りのホールが減っていき、0になったらゲームオーバーだ。またグリーン上での熱い戦いが楽しめるぜ！



コースをセレクトできる！こりゃええ！



ナイスバーディー!!



おーう！ミスショット！



スキンズゲームの賞金の一例だ。



2Pの優勝！賞金2万ドルだぜ！

NEO-GEO NEW LINE-UP

© SNK

サウスタウンに、
さらわれた妹を求め、さまよう……

龍虎の拳

ついにネオ・ジオ初の106メガソフトの登場だ！
あまりにも巨大な格闘家たちを操り
頂点を目指せ！

救出？ 援助？ 妨害？ 打倒？

使用するキャラクタによってストーリーは各々違う。しかし、1人用でプレイする場合、選択できるのは主人公の2人――リョウ・サカザキとロバート・ガルシア――だけなので、この2人のプロフィールを紹介しよう。

リョウ＝サカザキ

両親を10歳の時に事故で亡くし、たった1人の肉親の妹と2人で生活していたが、何者かにさらわれてしまい、それを追って危険な街「サウスタウン」に乗り込む。

空手は、極限流空手の元師範の父に叩き込まれる。

父の死後は自己流で技を磨き、現在は師範代クラスの腕前。

ロバート＝ガルシア

父親は、一代で財をなした人物で、ロバートに帝王学の一環として様々な格闘技を習わせた。

ロバートは、リョウの父親に習った極限流空手を最も気に入り、サカザキ家、特にリョウと、親友兼ライバルとして親交を深める。

はたしてサウスタウンに乗り込んだのは、リョウを助けるためか、邪魔するためか？

簡単な操作でビッグなキャラを使いこなす

8方向レバーと4ボタンをフルに使用。レバーは移動・ジャンプ・防御に使用するほか、移動方向に連続して2回入れるとダッシュや後ろダッシュをする。

Aボタンはパンチ系。押し続けると気力ゲージUP（後述）。Bボタンはキック系。やはり押し続けることで気力ゲージUP。Cボタンは少し変っていて、A・Bボタンとの併用で使用する。具体的には次のようになる。

○A→C…強いパンチ
○B→C…強いキック
○C+A…下から突き上げるようなパンチ。
○C+B…ローキック。

Dボタンは相手を挑発するのに使う。

さて気力ゲージについてだが、全キャラ必殺技を使う度に減少する。

1ラウンドは30秒で、3ラウンド中2本先取したほうが勝ち。



これがタイトル画面。



デカイ！ デカすぎるぞお前たちっ!!

1Pプレイ時は、全8ステージ＋ボーナスステージ3つで構成される。このボーナスステージでは超必殺技が伝授される。

次号報告を待て！

とまぁ、一気に紹介してみたが、現在わかっていることはわずかなので、今回紹介できなかった部分は来月号ですることになるだろうと思う。

106メガだからね。今のところは未知ってことで。

くどいようだが
次号を待て!!



発売されてはや一ヵ月
壊してるかい？

キング オブ ザ モンスターズ2
～ザ・ネクストシング

ゲームセンターに出回ってからすでに一ヶ月たつ「キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクストシング～」。

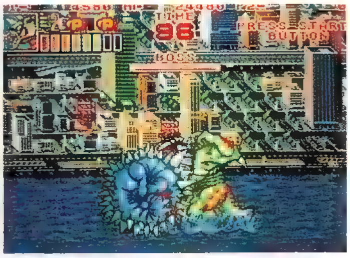
先月号で一度紹介しているので、今回はちこ～っとだけ役に立つ情報をおしえちゃおう。

組むのが嫌なら離れてればいい

当り前だろ？ 組み合ってからやられたときのダメージはサギにも近い程なので、離れている状態での通常攻撃で戦うのだ。

やりやすいのはスーパージオンかアトミックガイ。

スーパージオンの場合、相手と半キャラ分上下にずれてジャンプアタックをする。相手が倒れたら近づいてパンチを3発ほど入れ（何発入るかはまちまち）、起き上がろうとしているところへ再度ジャンプアタック。これの繰り返し。効かないのは途中ステージのボスくらいだ。

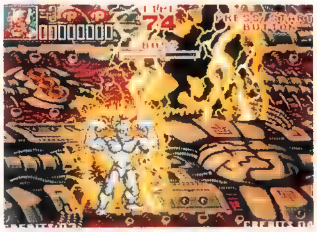


深追いはしない。とにかくジオンはこれだ

アトミックガイもほぼ同じやり方でいいのだが、うまくはまらない場合は、レバーを斜め上か下に入れっ放しでのパンチ、キックボタン連打でいこう。もち半キャラずれてね。

海中ボスには、S・ジオンなら地震はめ（最強状態の必殺技A）で、アトミックガイもやはりスパークはめ（ジオンと同じ）で挑もう。

え、サイバーウー!? ウーン、ウー……ウー……。



地震、強力！ スパークは回避される恐れ有り。



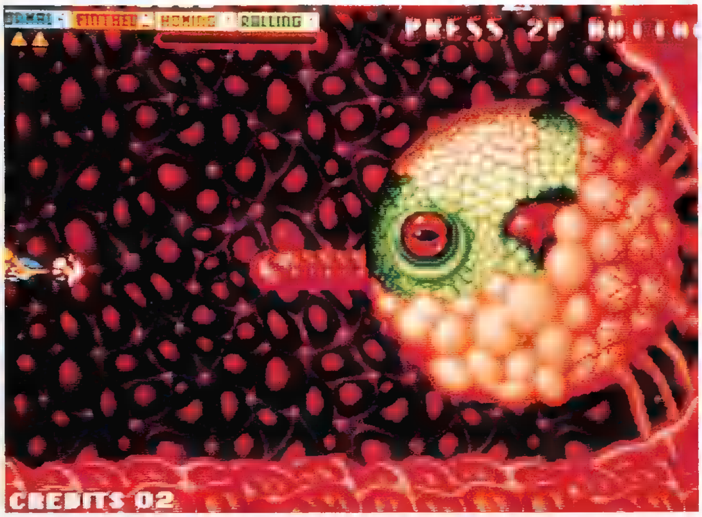
おっ、1UP。着地がだね…。

ウェポンの使い方を考えて進め!!

アンドロデュノス

DON

横シューティングゲーム界にSNKがネオジオでラストリゾートを発売してもうしばらくたつが、またもやネオジオで、今度はサードパーティーのビスコが熱い横シューを発売した。それが「アンドロデュノス」だ。



3面ボス。触手をよけつつ連射するべし!!

パワーアップシステムをまずは理解せよ!!

このゲームの特長は、何といってもその特異な武器システムだろう。基本的に4種類の武器を選択しながらプレイするのだが、それぞれの武器に4つの攻撃パターンがあるのだ。しかもそれぞれ別々のパワーアップをするので、何も考えずにアイテムをバシバシ取っていってもまるでパワーアップしない武器があったりしてしまう。注意が必要だ。

アイテムは考えて取るべし!! 計画的にパワーをあげよう。

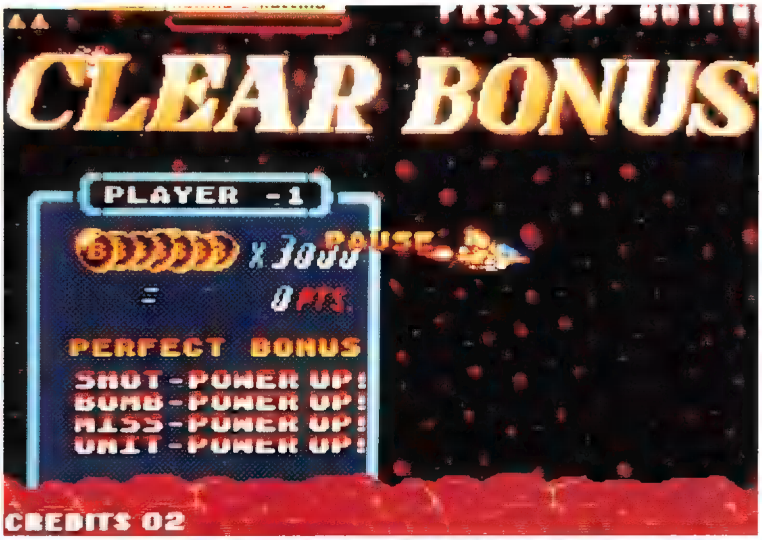
アイテムは大きく分けて3種類。パワーアップとボーナス、それと1UPだ。

パワーアップアイテムは、S→B→M→Uというように一定時間ごとに変化するぞ。Uまでいくとまた Sに戻るようになっている。それぞれ青、オレンジ、黄色、緑の武器に色で対応しているので分かりやすいだろう。ちなみに青色の武器は最初からレベル1、他の武器はレベル0だ。ボーナスは取りのがさなければ面クリア時にパーフェクトボーナスとして全てのパワーが上がるぞ!!（ただしMAX時は上がらず）

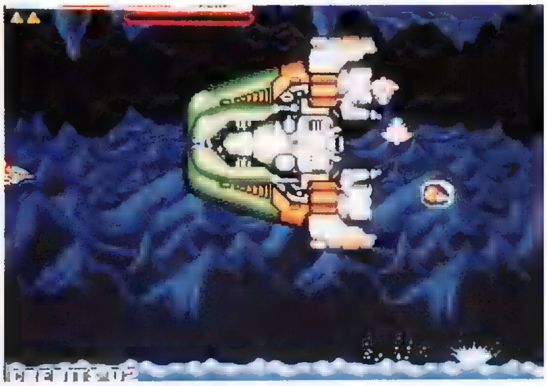
ボンバーの使い方が勝敗を決める!! 使えるかどうかは君次第だ!!

青ショットの武器レベルが2以上の時にため撃ちでボンバーが使えるのだが、多用は出来ない。ショットのレベルが落ちるからだ（1レベル）しかし計画的に使っていく分には大丈夫。きびしい場所ではどんどん使おう。

死んでも全てのレベルがマイナスされるだけのこのゲーム、はまりもなくかなり遊べそうな1本です。



パーフェクトボーナス。すべての武器がパワーアップする。



オレに1UPをとらせてくれたぇー。



5面以降はザコといえども気が抜けないぞ。

宅配便もストⅡからダッシュへ模様替え

(ゲ)屋 宅配便 with ストⅡダッシュ 対戦

第14弾



広げよう対戦の輪！

静岡・アップル流通店編



たくさんの人が集まってくれて、毎回ありがとう。



店内は熱気ムンムン、汗だくになるほどだ。

昨月9月から始まった(ゲ)屋宅配便対戦ツアーも、好評のうちに今回で、回を数えるに至った。最近すっかり遠征づいている宅配便スタッフだが、ストⅡダッシュが発売されて初めての対戦会は、静岡市・アップル流通店への出陣だ。

旅はみちづれ、世はなさけ

今回の対戦メンバーは、山河、YOU・A、かるの3人だが、ぜんじも地方の対戦技をスパリたい（スパる＝スパイする）と、オプションとして参加した。

さらに、ドライバー要員として愛車のワゴン、タウンエースを繰り出したずるずると、出張販売のため同行したC・Cこと本家(ゲ)屋店長が加わり、(ゲ)屋宅配便としては、何ともにぎやかな顔ぶれが揃った。

車に揺られることおよそ3時間、一行はアップル流通店に無事到着した。店の前はすでに、ゲーメストを待つ人だかりでごった返している。(ゲ)屋号をものめずらしそうにながめる人の群れ。準備を整え、さっそく出張販売開店だ。

アップル流通店は、JR静岡駅からバスで約20分。広々とした店内の近郊型ゲームセンターだ。1ゲーム50円で、メダルゲームも多数設置している。中古基板販売も同時に行っているため（1－18Pの広告も見てね）、数台置いてあるオールドゲームの質も申し分ない。レゲーファンは要チェックだ。

やはりストⅡダッシュの人気は圧倒的で、対戦専用通信台（1Pと2Pが別々の筐体でプレイする対戦台）が、入り口付近にずらりと並んでいる。にもかかわらず、それぞれの台に順番待ちの50円硬貨が積まれていたのが印象的だった。



郊外型ゲーセンのアップル流通店。

ダッシュ初の対戦会開始

(ゲ)屋の販売が一息つくと、予定時刻に30分ほど遅れ、ようやく対戦会の準備が整った。

(ゲ)屋店長C・Cの迷司会で対戦メンバーの簡単な紹介が行われ、いざ試合開始。

まず、ゲーメスト3人のトップバッターとして登場したのはかる。かるはストⅡではリュウ・ケン、ガイルの使い手だった。ダッシュでも手堅くリュウあたりかと予想していたら、最初の対戦者相手に彼が選んだのは、何と悪の帝王ベガ。うぉ～、恐怖のサイコ投げでぎっしり埋まったギャラリーを戦慄の渦にたたき込むかぁ～と思いきや、サイコは打てども投げに行かない。ギャラリーからも「アイツサイコ投げ知らないんじゃねぇの？」とささやく声が…。結局1試合目は対戦者のガイルにいいところなくストレート負け。おいおい、大丈夫かよ…。



おかげさまで大繁盛！

後で聞いてみると、かるは「サイコ投げは邪道だ」との信念を持ち、基本的に対戦ではサイコ投げは使わないとのこと、2人目以降の対戦者にも今回はすべてベガで闘ったが、緊張のほぐれた後半は調子をとりもどし、7勝3敗とサイコ投げなしにしてはなかなかの成績にまとめた。

2番目に登場の山河は、ストⅡではブランカ、本田を軸に、何でも使うというオールラウンドぶりを見せていたか、ダッシュではどうだろう。

おおかたの予想では、「ブランカをやるに決まってる。パワーアップしたブランカに山河の野性の反射神経が加われば、手がつけられなくなるだろう」とのことだったが…。

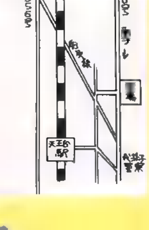
ところがどうして、フタを開けてみると、山河が選ぶキャラは、ストⅡでは対ガイル専用にしか使っていなかったダルシムがメイン。これに春麗や本田、バルログなども取り混ぜる変幻自在さは変わっていなかったが、何も表舞台に出て来たブランカを使わず、陰に隠れたダルシムに乗り移らなくてもねぇ…。この辺が今ひとつメジャーになり切れない山河らしいところか。トータル7勝3敗と、成績もマイペースだった。

最後に登場のYOU・Aは、もともとリュウ・ケン、ガイルしか使えないから、ダッシュのリュウ・ケンの成長には泣いて喜んだ。リュウは波動拳や竜巻旋風脚、ケンは昇龍拳への3段攻撃が決まりやすくなり、連続技の研究を重ねている。

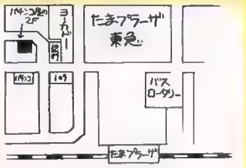
今回は10人を相手に、すべてケンで対戦。ジャンプ大パンチアッパー昇龍拳が決まり、ギャラリーを沸かせたことも何度かあった。トータル9勝1敗と好調だったが、まぎれもなくキャラクターの強さが反映した成績と言える。(ゲ)

7月の(ゲ)屋宅配便

7月19日(日)
ゆにろーず大利根店
☎0471(84)4997
千葉県我孫子市



7月26日(日)
ゲームガレージ キャロットたまプラーザ店
午後1時から(予定)
☎045(903)4056
神奈川県横浜市青葉区美しが丘1-5-8




シューティングを超えた
多彩な攻撃！
従来のただ撃つだけの
シューティングゲームとは
一味変わった「必殺技」の数々、
単調になりがちなゲームに
奥の深さを与え、
プレイヤーを飽きさせません!
新製品！
2人同時プレイ
ALPHA
史上最強の
忍者軍団、参上！
NINJA
ニンジャコマンドー
COMMANDO
TM
NEO GEO
全ての必殺技に挑戦せよ！
それぞれの持つ必殺技は各3種類。計9種類の必殺技を、君はどこまで使いこなすことができるか!?
JOE
TIGER
ダブル竜巻神拳
DEATH BLOW
PUSH START
雷神の術：レバー↓で気合を溜め、
体が光ったら↑＋Aボタン。
竜巻神拳：レバー↓↘→＋Aボタン。
RAYAR
DRAGON
鳳凰拳
DEATH BLOW
PUSH START
：レバー↓で気合を溜め、
体が光ったら↑＋Aボタン。
紅蓮分身の術：Aボタン連打。
：レバー↓＋Aボタン。
RYU
EAGLE
爆烈究極拳
DEATH BLOW
PUSH START
爆烈覇王拳：レバー↓で気合を溜め、
体が光ったら↑＋Aボタン。
爆烈虚空拳：レバー↓↘→＋Aボタン。
爆烈究極拳：レバー



スタッフ【正社員】募集

TEL.03-3208-7300
FAX.03-3208-7366

◆プランニングスタッフ(企画者)　ゲームソフトの企画・デザイナー

◆企業概要
- 設　　立　1987年
- 資 本 金　3,000万円
- 従業員数　25名
- 事業内容　業務用ビデオゲームの企画・開発
- 売 上 高　8億円

◆待　　遇
- 給　　与　当社規定による（年齢・経験により優遇）
  プロジェクト完了時特別手当
  交通費全額支給
- 昇　　給　年1回　賞与年2回
- 福利厚生　社会保険　2年に1度海外旅行
- 勤 務 地　東京都新宿区西早稲田3-27-1
- 勤務時間　10：00〜18：00（フレックス制）
- 休日休暇　完全週休2日制・祝日・年末年始・夏期・慶弔・有給休暇

◆募集要項
- 資　　格　やる気のある人
- 学　　歴　不問
- 募集人員　2〜5名

◆選　　考　面接（夜間でも可）

◆必要書類　履歴書
企画希望者はアイデアをレポート用紙1〜2枚にまとめて持参の事

◆応　　募　FAXか電話にて

◆連 絡 先　〒169
東京都新宿区西早稲田3-27-1　臼井ビル2F
担当者　森・瀧岡　TEL.03-3208-7300

EAST TECHNOLOGY CO., LTD
株式会社
イースト・テクノロジー


KONAMI
ゲーム·ミュージックの宝庫 キング KIM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社
壮大なるスペースオペラ、発進。
HEINE
PERFECT SELLECTION
XEXEX
パーフェクトセレクション ゼクセクス
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ゲームミュージック界に新風を巻き起こす、スーパーユニット
"Nazo² プロジェクト"が贈る、パーセレシリーズ第6弾。
シューティングの歴史を塗りかえた、
"ゼクセクス"待望のパーセレ化実現。
新たなる「ゼクセクスワールド」が展開する。
ファン必聴の一枚です。●メンバーによるライナーノートつき
7.22 ON SALE
1. Happy Daymare
2. Out of The Blue From The Hyperspace
3. With Zero G
4. Crystal Clear
5. Boost Up!
6. Keep On Mechanical Dancin'!
7. Let's Give'em The BIZ
8. The Polygontal Energy
9. Go For Broke
10. Shake'em Retro—Roop
11. Black Eight Ball
12. My Kutie Pie Irene
作曲:コナミ矩形波倶楽部 編曲:入江 純
演奏:Nazo² プロジェクト
ギター:なぞなぞ鈴木
キーボード:入江 純
シンセサイザー·オペレーター:松武秀樹
CD●KICA-1109 ¥3,000(税込)

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

場!!

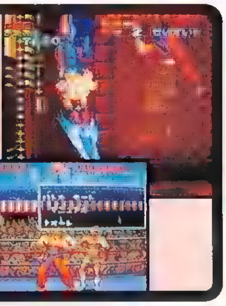
上最強システム!?



CULTURE BRAIN™

1本で4本分!! 新飛龍システム

〒130 東京都墨田区太平2-5-7
おもしろ情報局　TEL.03(3829)0870



アニメモード

さらにおもしろくなったストーリー編

全国の女性飛龍の拳ファンの皆様、お待たせしました!!コマンド式のアニメモードが帰ってきました。スーファミ化して大迫力のよりカッコよくなった龍飛やハヤト連龍戦士と冥府の闇から暗黒界の力により復讐に燃える黒き魔人として蘇ったフーズフーとのかっこいいストーリーを存分に楽しんで下さい。



VSトーナメントモード

超本格派!8人参加可能のVSトーナメント!!

何と8人まで参加可能の本格VSトーナメントも入っているのだ!皆でわいわいと今までの倍のサイズの格闘家を使ってミニゲーム大会なんてこともできちゃうぞ!150種類以上の技での対戦だから盛り上がること間違いなし!



カルチャーブレーン ビッグニュース!



全国体験フェア開催!!

話題の最強システムを発売前に体験できる。

参加方法

飛龍の拳Sゴールデンファイターの発売前のソフトが体験できるぞ
参加は無料、ポスターがはってあるお店で、誰でも自由に遊べます。

景品

先着50名様に飛龍の拳Sゴールデンファイター特製ポスターがあたります。

FF FAMICOM FAMILY

超人ウルトラ野球 ベースボール

限定発売

ファミコンFC版



テレカ付限定品
ゲーム内容は、今までと同じです。

数多く新システムでFC野球、最高との呼び名の高い超人ウルトラベースボールが、SFCスーパーウルトラ第二段発売を記念してテレカ付で限定発売!!



飛龍の拳S GOLDEN FIGHTER

ゴールデンファイター

1985年 登場!異種格闘技 元祖 飛龍の拳スーファミに登

格闘技ゲーム史

ド迫力デカキャラ12M(メガ)!の
超本格派バトル!!
一五〇種類以上の技!!
スーパーディフェンス機能搭載!!
七月発売予定 九、七〇〇円(税別)。



新飛龍ファイティングシステムって何だ?

このシステムには大別して4通りのモードがある。まず第1には防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイティングモードだ。2番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうＴＶゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのために、なんとコマンド戦闘によるアニメモードもある。おまけに8人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。キャラクターも今までの2倍の大きさで、大迫力になっている。

1つ1つのモードが超本格派!



エキスパートモード

格闘技ゲームエキスパート諸君のためのモードだ!!

飛龍の拳システムが究極に洗練された!!

飛龍の拳システムの短所をクリアーし、長所をさらに面白く工夫されたハイレベルなモードで、守り、蹴り、打ち、投げる! 格闘技のエッセンスが詰まった150種類以上の技を使いこなせ!!



拳法家の攻撃を受けたレスラーがスーパーディフェンスで相手を逆にキャプチュードでしとめた!!こんな一瞬も目が離せないスーパーリアルバトルが君の目の前で展開するぞ!!

ファイテングモード

シンプルな操作でエキサイティングなファイトが楽しめる!!

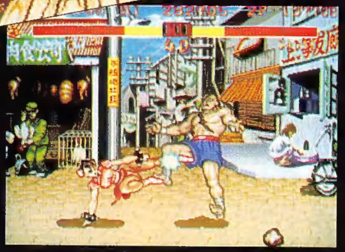
数々の技を使った、エキサイティングな格闘アクションをシンプルなボタン連打だけの操作でプレイできるぞ!!
初めての人でも、これなら、超本格格闘技アクションを楽しめる!!





ファイティングスピリッツ全開!!





ストリートファイターIIダッシュ

CHAMPION EDITION

ニュー感覚のメダルゲーム

REBOUND II

リバウンドII TM

メダルで狙え！
センサーポイント

投入したメダルがプレイフィールド上のセンサーポイントをふさぐとメダル払い出し。シンプル、だけどとってもエキサイティングなメダルゲーム、登場!!

サイズ／(H)1,780×(W)620×(D)600%m
重　量／60kg
使用メダル／25φ
消費電力／130W(外部電源方式採用)



●メダルの払い出しが完了すると、センサーフィールドが傾斜してす早くクリーニング。



●JAMMA健全娯楽推進委員会届出済

レーザーディスク ガンファイトゲーム

君は西部劇の主人公！

レーザーディスクによる
鮮明リアルな西部劇の世界。
あざやかなガンさばきで
悪漢どもに立ちむかえ!!

レーザーディスク・ガンファイトゲーム

マッド ドッグ マックリー
Mad Dog McCree™



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)


CAPCOM
CPシステム第19弾
フュレリィ・カーニハン
カスパー・ルブラン
VARTH™
バース
© CAPCOM 1992 ALL RIGHTS RESERVED.
OPERATION THUNDER STORM
オペレーション サンダー ストーム
決戦!!
惑星バースを奪還せよ!!!
株式会社カプコン®
大阪本社営業 〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号
東京支店 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
August 1992 8
No.75
平成4年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻第8号通巻第75号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価530円(本体515円)送料71円



雑誌03659-8 Printed in Japan
T1003659080538